Utilizzo di
ADOBE® PREMIERE® PRO CS4

Adobe

Ultimo aggiornamento 9/11/2009

© 2009 Adobe Systems Incorporated and its licensors. All rights reserved.

Utilizzo di Adobe® Premiere® Pro CS4 per Windows® e Mac OS

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/

Adobe, the Adobe logo, Adobe Audition, Adobe OnLocation, Adobe Premiere, Acrobat, After Effects, Creative Suite, Encore, Flash, Illustrator, Lightroom, Photoshop, PostScript, Reader, Soundbooth, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

OpenType, Microsoft, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Macintosh and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at http://www.adobe.com/go/thirdparty.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (http://www.mp3licensing.com).

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

This Program was written with MacApp®: ©1985-1988 Apple Inc. APPLE INC. MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES WITH RESPECT TO ITS MERCHANTABILITY OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. The MacApp software is proprietary to Apple Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Premiere.

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video in Flash Player is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. http://www.on2.com

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/).

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Notice to U.S. Government end users: The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Sommario

Capitolo 1: Risorse
Installazione, attivazione e registrazione 1
Guida e assistenza 2
Servizi, download ed extra 3
Nuove funzioni 4

Capitolo 2: Interfaccia utente
Modifica degli spazi di lavoro 7
Strumenti, dettagli clip e menu 13
Preferenze 16

Capitolo 3: Flussi di lavoro e impostazione del sistema
Flusso di lavoro di base 21
Flusso di lavoro 24p 27
Flussi di lavoro basati su file 27
Flusso di lavoro per disco DVD o Blu-ray 27
Flusso di lavoro Pro Tools 29
Flusso di lavoro SWF 29
Flusso di lavoro per piattaforme diverse 29
Flussi di lavoro per applicazioni diverse 30
Adobe Dynamic Link 38
Flusso di lavoro con metadati 43
Configurazione del sistema 44

Capitolo 4: Impostazione del progetto
Creazione e modifica di progetti 52
Proporzioni 55

Capitolo 5: Acquisizione, digitalizzazione e importazione
Acquisizione e digitalizzazione 61
Acquisizione di video DV o HDV 71
Acquisizione di video HD 72
Digitalizzazione di video analogico 73
Acquisizione di contenuti per DVD 74
Acquisizione in batch e riacquisizione 75
Codice di tempo 84
Trasferimento e importazione dei file 88
Importazione di risorse da formati senza nastro 96
Importazione di immagini fisse 99
Importazione di audio digitale 102
Importazione di sequenze, elenchi di clip, librerie e composizioni 104
Importazione di file di progetto XML da Final Cut Pro 106

Capitolo 6: Gestione delle risorse
Personalizzazione del pannello Progetto 111
Organizzazione delle risorse nel pannello Progetto 114
Gestione dei metadati 121

Capitolo 7: Monitoraggio delle risorse
Monitor Sorgente e Programma 127
Riproduzione delle risorse 132
Vettorscopio e oscilloscopio 135
Monitor di riferimento 139

Capitolo 8: Modifica di sequenze e clip
Creazione e modifica di sequenze 141
Sequenze multicamera 159
Utilizzo di sequenze multiple 164
Creazione delle clip 166
Modifica delle proprietà delle clip con Interpreta metraggio 169
Creazione di clip speciali (sintetiche) 169
Aggiunta di clip a una sequenza 171
Taglio delle clip 182
Operazioni con le clip in una sequenza 192
Ridisposizione delle clip in una sequenza 196
Rendering e anteprima delle sequenze 201
Correzione degli errori 206
Marcatori 208

Capitolo 9: Modifica dell'audio
Operazioni con l'audio 214
Operazioni con clip, canali e tracce 221
Montaggio dell'audio in un pannello Timeline 227
Registrazione dell'audio 231
Regolazione dei livelli del volume 235
Transizioni audio 240
Applicazione di effetti all'audio 241
Registrazione di mixaggi audio 245
Applicazione di panning e bilanciamento 248
Mixaggio avanzato 252
Modifica dell'audio in Adobe Soundbooth 256
Modifica dell'audio in Adobe Audition 257

Capitolo 10: Titolazione
Creazione di titoli 258
Creazione di tipi diffusi di titoli 263
Aggiunta di testo ai titoli 264
Aggiunta di forme e immagini 269
Operazioni con testo e oggetti nei titoli 274
Aggiunta di riempimenti, tratti e ombre nei titoli 277

Operazioni con gli stili 282
Creazione di titoli con scorrimento orizzontale e verticale 284

Capitolo 11: Effetti e transizioni
Operazioni con gli effetti 286
Applicazione, rimozione e organizzazione degli effetti 289
Regolazione degli effetti 293
Personalizzazione dei predefiniti degli effetti 296
Creazione di effetti comuni 299
Movimento 300
Modifica di durata, velocità o interlacciamento clip 308
Correzione colore 320
Regolazioni speciali di colore e luminanza 335
Panoramica sulle transizioni 342
Applicazione delle transizioni 345
Regolazione precisa delle transizioni 348
Personalizzazione delle transizioni 352
Sezione di riferimento per gli effetti 353
Effetti audio 354
Transizioni audio a dissolvenza incrociata 363
Effetti Regolazione 364
Effetti Sfocatura e Nitidezza 367
Effetti di canale 370
Effetti di correzione del colore 373
Effetti di distorsione 387
Effetti GPU (solo Windows) 391
Effetti di generazione 393
Effetti Controllo immagine 400
Effetti di tipi di trasparenza 401
Disturbo e granulosità, effetti 407
Effetti di prospettiva 409
Effetti di rendering 412
Effetti di stilizzazione 412
Effetti Tempo 417
Trasformazione, effetti 420
Effetti Transizione 421
Effetti di utilità 423
Effetti video 424
Transizioni di dissolvenza video 424

Capitolo 12: Animazione
Effetti di animazione 426
Aggiunta, navigazione e impostazione di fotogrammi chiave 431
Spostamento e copia dei fotogrammi chiave 436
Controllo delle modifiche degli effetti mediante l'interpolazione dei fotogrammi chiave 438

Capitolo 13: Composizione

Comporre video 443
Trasparenza (maschere, canali alfa) 446
Creazione di trasparenza e tinte unite con effetti di trasparenza e mascherini 448

Capitolo 14: Esportazione

Nozioni di base sull'esportazione 456
Adobe Media Encoder 463
Formati esportati direttamente da Adobe Premiere Pro 476
Esportazione di filmati e file audio modificabili 476
Esportazione di file OMF per Pro Tools 479
Esportazione di sequenze HD e HDV 481
Esportazione di immagini fisse e sequenze di immagini fisse 482
Esportazione di file PDF per i commenti 483
Esportazione per DVD, disco Blu-ray o CD 486
Esportazione di progetti per altre applicazioni o per l'archiviazione 488
Esportazione su pellicola o videocassetta 493
Esportazione per il Web 496
Esportazione su iPod, telefoni cellulari, PSP e altri dispositivi portatili 501
Esportazione dei metadati XMP 504

Capitolo 15: Scelte rapide da tastiera

Ricerca e personalizzazione delle scelte rapide da tastiera 506
Scelte rapide da tastiera predefinite 508

Indice 516

Capitolo 1: Risorse

Prima di iniziare a utilizzare il software, leggete una panoramica della procedura di attivazione e delle numerose risorse disponibili. Disponete infatti dell'accesso ai video istruttivi, ai plug-in, ai modelli, alle comunità di utenti, ai seminari, ai tutorial, ai feed RSS e tanto altro. Leggete inoltre la sezione Configurazione del sistema e verificate che il vostro hardware sia collegato correttamente per poter sfruttare al meglio Adobe® Premiere® Pro CS4.

Installazione, attivazione e registrazione

Prima di installare il software Adobe® Premiere Pro®, esaminate i requisiti di sistema completi e i consigli forniti nel file Leggimi. Il file Leggimi si trova sul disco di installazione, nonché nella sezione relativa al supporto tecnico di Adobe Premiere Pro del sito Web di Adobe.

Installare il software

1 Uscite da tutte le applicazioni in esecuzione nel computer.

2 Inserite il disco di installazione nell'unità DVD e seguite le istruzioni riportate sullo schermo.

Nota: *la versione di prova gratuita del software Adobe Premiere Pro non include alcune funzioni che dipendono dal software concesso in licenza da società diverse da Adobe. Ad esempio, alcuni codec per la codifica di formati MPEG sono disponibili solo con la versione completa del software Adobe Premiere Pro. Per ulteriori informazioni sulla versione di prova, visitate la pagina Web da cui scaricare una versione di prova.*

Assistenza per l'installazione

Per problemi relativi all'installazione, consultate le informazioni presso il centro di assistenza per l'installazione di Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/cs4install_it.

Attivazione della licenza

Durante il processo di installazione, il software contatta Adobe per completare il processo di attivazione della licenza. Non viene trasmesso alcun dato personale. Per ulteriori informazioni sull'attivazione del prodotto, visitate il sito Web di Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/activation_it.

L'attivazione di una licenza per utente singolo supporta due computer. Ad esempio, è possibile installare il prodotto su un computer desktop e un laptop. Se desiderate installare il software su un terzo computer, dovete prima disattivarlo su uno degli altri due. Scegliete Aiuto > Disattiva.

Registrazione

La registrazione del prodotto consente di ricevere gratuitamente assistenza per l'installazione, notifiche sugli aggiornamenti e altri servizi.

❖ Per effettuare la registrazione, seguite le istruzioni riportate sullo schermo nella finestra di dialogo Registrazione, visualizzata dopo l'installazione del software.

Se decidete di rimandare la registrazione, potrete effettuarla in qualsiasi momento scegliendo Aiuto > Registrazione.

Programma di miglioramento del prodotto Adobe

Dopo che avrete utilizzato il software Adobe per un determinato numero di volte, verrà visualizzata una finestra di dialogo in cui viene richiesto se desiderate partecipare al programma di miglioramento dei prodotti Adobe.

Se scegliete di partecipare, alcuni dati riguardo il vostro utilizzo del software Adobe verranno inviati ad Adobe. Non vengono inviate né registrate informazioni personali di qualsiasi tipo. Il Programma di miglioramento prodotto Adobe raccoglie informazioni sulle caratteristiche e gli strumenti utilizzati nel software e la relativa frequenza d'uso.

In qualsiasi momento potete aderire o annullare l'iscrizione al programma:

- Per partecipare, scegliete ? oppure Aiuto > Programma di miglioramento prodotti Adobe e fate clic sull'opzione per accettare di partecipare.
- Per ritirarvi dal programma, scegliete ? oppure Aiuto > Programma di miglioramento prodotti Adobe e fate clic su No, grazie.

Leggimi

Aprite il file per leggere importanti informazioni su diversi argomenti, quali:

- Requisiti di sistema
- Installazione (compresa la disinstallazione del software)
- Attivazione e registrazione
- Installazione dei font
- Risoluzione dei problemi
- Servizio clienti
- Informazioni legali

Guida e assistenza

Risorse della comunità

I commenti degli utenti stessi facilitano il reperimento delle informazioni.

In Guida comunità sono disponibili numerose risorse, ad esempio:

- Video, esercitazioni, suggerimenti e tecniche, blog, articoli ed esempi forniti da designer e sviluppatori.
- Tutti gli altri contenuti presenti in Adobe.com, tra cui gli articoli della knowledgebase, download e aggiornamenti, Developer Connection ed altro ancora.

Il motore di ricerca predefinito di Guida comunità esegue le ricerca in siti selezionati e analizzati personalmente dagli esperti di Adobe e della comunità Adobe per verificarne la qualità.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di Guida comunità, vedere http://help.adobe.com/en_US/CommunityHelp/.

Per una panoramica video di Guida comunità, vedere www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_it.

Guida del prodotto

La versione PDF della Guida completa del prodotto è disponibile per il download dalle due posizioni seguenti:

- Pagina Guida e assistenza per il prodotto (angolo superiore destro della pagina)

Per ulteriori informazioni su come accedere alla Guida del prodotto, vedere http://help.adobe.com/en_US/CommunityHelp/.

❖ Dal menu del pannello Connessioni selezionate Opzioni non in linea.

Risorse di supporto

Per informazioni sulle opzioni di assistenza tecnica gratuita e a pagamento, visitate il sito Web Supporto Adobe, www.adobe.com/it/support.

Servizi, download ed extra

È possibile ottimizzare il prodotto mediante diversi servizi, plug-in ed estensioni specifici per il prodotto in uso. Potete inoltre scaricare campioni ed altre risorse utili.

Queste funzioni vi permettono di collegarvi alla comunità di utenti Adobe, collaborare e utilizzare al meglio gli strumenti Adobe. Tali servizi si integrano direttamente nelle applicazioni desktop in modo da ottimizzare il flusso di lavoro. Alcuni servizi vi offrono funzionalità complete o parziali anche quando non siete connessi.

Per ulteriori informazioni sui servizi disponibili, visitate Adobe.com. Alcune applicazioni Creative Suite 4 includono le seguenti offerte iniziali:

Pannello Kuler™ Adobe® ConnectNow Consente di collaborare con gruppi di lavoro in remoto attraverso il Web, con condivisione di voce, dati ed elementi multimediali.

Centrale risorse per accedere a esercitazioni, file di esempio ed estensioni per le applicazioni Adobe per il video digitale.

Per informazioni sulla gestione dei servizi, visitate il sito Web Adobe all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_creativeservices_it.

Adobe Exchange

Visitate Adobe Exchange all'indirizzo www.adobe.com/go/exchange_it per scaricare esempi e migliaia di plug-in ed estensioni prodotti da Adobe e da sviluppatori di terze parti. Mediante l'uso di plug-in ed estensioni è possibile automatizzare alcune attività, personalizzare i flussi di lavoro, creare effetti professionali specializzati ed altro ancora.

Download di Adobe

Visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/downloads_it per scaricare gratuitamente aggiornamenti, versioni di prova e altri software utili.

Adobe Labs

Adobe Labs (www.adobe.com/go/labs_it) permette di provare e valutare tecnologie e prodotti Adobe nuovi ed emergenti. In Adobe Labs è possibile accedere a numerose risorse, tra cui:

- Versioni preliminari di software e tecnologie
- Esempi di codice e pratiche consigliate per velocizzare la fase di apprendimento
- Versioni preliminari della documentazione tecnica e di prodotto
- Forum, contenuti basati su informazioni fornite dagli utenti e altre risorse di collaborazione che vi aiuteranno a interagire con gli sviluppatori con interessi simili ai vostri.

Adobe Labs promuove un processo collaborativo per lo sviluppo di software. In tale ambiente, i clienti diventano rapidamente produttivi nell'utilizzo dei nuovi prodotti e delle nuove tecnologie. Adobe Labs è inoltre un forum per lo scambio di riscontri nelle fasi di sviluppo. I team di sviluppo Adobe utilizzano tali riscontri per creare software che risponda alle esigenze e aspettative della comunità.

Adobe TV

Per video di formazione o per spunti creativi, visitate Adobe TV all'indirizzo http://tv.adobe.com.

Extra

Il disco di installazione contiene numerosi contenuti aggiuntivi con cui trarre il massimo dal software Adobe. Alcuni di tali contenuti extra vengono installati nel computer, altri sono invece disponibili nel disco di installazione.

Per visualizzare gli elementi extra installati, controllate la cartella dell'applicazione sul computer.

- Windows®: *[disco di avvio]*\Programmi\Adobe*[applicazione Adobe]*
- Mac OS®: *[disco di avvio]*/Applicazioni/*[applicazione Adobe]*

Per visualizzare gli elementi extra disponibili nel disco di installazione, individuate la cartella Extra o Goodies all'interno della cartella per la vostra lingua, sul disco di installazione. Esempio:

- /Italiano/Extra/

Nuove funzioni

Adobe® Premiere® Pro CS4, insieme ad Adobe® OnLocation™ CS4 e Adobe® Encore® CS4, rende più efficiente ogni passaggio della produzione video. Queste applicazioni offrono strumenti per ogni fase di lavoro, dall'acquisizione sul luogo alla post-produzione, fino alla distribuzione finale. Sono disponibili sia per Windows che per Mac OS. Alcune delle nuove funzioni sono le seguenti:

Nuovo supporto per videocamere senza nastro Sfruttate l'efficienza delle videocamere senza nastro. Potete modificare i file nei formati nativi più nuovi, tra cui AVCHD, P2 (compreso il codec AVC-I) e XDCAM EX, senza ricorrere alla trascodifica. Il Browser multimediale integrato permette di sfogliare il contenuto dei dischi rigidi dall'interno di Adobe Premiere Pro. Potete così individuare le riprese desiderate e importarle direttamente nel progetto Adobe Premiere Pro.

Codifica in batch Il nuovo modulo per la codifica in batch consente di risparmiare tempo e automatizzare la creazione di più versioni codificate. Potete usare come sorgente qualsiasi combinazione di sequenze e clip. Potete codificarle in diversi formati video tra cui FLV e F4V, Windows Media, MPEG-2, H.264, QuickTime ed altri ancora. Mentre la codifica viene effettuata in background, potete continuare a lavorare e massimizzare così la vostra produttività.

Integrazione migliorata L'integrazione tra Adobe Premiere Pro, OnLocation, Encore e Soundbooth™ è stata ulteriormente migliorata, per flussi di lavoro completi, fluidi ed efficienti. Adobe Dynamic Link permette di passare tra Adobe Premiere Pro, Soundbooth, After Effects ed Encore senza la necessità di effettuare il rendering. Potete così lavorare in modo più efficiente e focalizzato. Per risparmiare sui tempi di rendering, potete importare file Photoshop® PSD nativi con video e metodi di fusione, condividere più effetti con After Effects® e importare sequenze video in Encore senza prima codificarle. Potete inviare interi elenchi di riprese ad Adobe Premiere Pro da Adobe OnLocation, con tutti i metadati registrati durante la ripresa stessa. Potete esportare elementi DVD interattivi creati con Encore come file SWF per la visualizzazione online.

Maggiore efficienza di montaggio Lavorate più rapidamente grazie alle funzioni di montaggio più potenti e flessibili. In Adobe Premiere Pro sono stati inseriti oltre 50 dei miglioramenti più richiesti dagli utenti, per un flusso di lavoro di montaggio più efficiente. Potete applicare effetti a più selezioni, ottenere più rapidamente informazioni sul codice di tempo, lavorare più rapidamente nella timeline grazie ai nuovi comandi da tastiera ed altro ancora.

Ricerca nel testo parlato La ricerca di parole chiave nei contenuti permette di individuare rapidamente specifiche aree della ripresa. La tecnologia di riconoscimento vocale di Adobe Premiere Pro converte l'audio in una trascrizione che viene sincronizzata con il video. Potete quindi passare direttamente al punto che vi interessa, nonché tagliare il video in base allo script.

Adobe OnLocation CS4 nuovo e migliorato Adobe OnLocation™ CS4, ora multipiattaforma, è un potente software per la registrazione e il monitoraggio da sorgente diretta a disco, per produrre risultati di elevata qualità con la propria videocamera. Dotato di una nuova interfaccia, Adobe OnLocation CS4 offre un eccezionale set di strumenti di produzione con cui è possibile effettuare riprese migliori e più rapidamente. Il nuovo elenco di riprese consente di gestire facilmente le riprese e riprese secondarie. Adobe OnLocation crea automaticamente i metadati con cui accelerare il flusso di lavoro in ogni fase della produzione.

Flusso di lavoro con metadati in ogni fase Potete facilmente controllare i metadati in ogni fase del flusso di lavoro. Potete infatti importare i metadati in Adobe OnLocation durante la ripresa stessa. Registrate le informazioni sulle clip direttamente nel pannello del progetto: un'interfaccia unica nel suo genere, tipo foglio di lavoro, consente di lavorare più rapidamente ed elimina la necessità di immettere nuovamente le stesse informazioni per ogni clip in Adobe Premiere Pro. Quindi, durante l'esportazione, potete trasmettere i metadati per la pubblicazione sul Web o per l'utilizzo in altre applicazioni Adobe.

Output di file SWF veloce e personalizzabile Con un solo clic potete creare facilmente versioni SWF per il Web dei progetti DVD e Blu-ray, senza dover aprire altre applicazioni. Grazie alla maggiore versatilità, potete creare contenuti compatibili con Adobe Flash® Player, con funzioni interattive per DVD, menu, collegamenti a URL e modelli HTML. Potete esportare con diverse dimensioni video per lo streaming di file FLV o il download progressivo, personalizzare l'interfaccia del player di file SWF e ridurre il tempo di codifica dei file FLV grazie alle impostazioni di codifica ottimizzate di Adobe Media Encoder. Questo vi consente di impostare nuove fonti di guadagno grazie a modelli di distribuzione basati sullo streaming o sul download protetti.

Output per dischi Blu-ray leader di settore Con il software Adobe Encore CS4, incluso con Adobe Premiere® Pro CS4, potete creare dischi Blu-ray ad alta definizione con funzioni avanzate per menu a comparsa e sottotitoli.

Migliaia di effetti video e audio mediante Adobe Resource Central Potete creare o personalizzare video e audio applicando i numerosi effetti disponibili mediante Adobe Resource Central. Potete inoltre accedere direttamente a contenuti e notizie sempre aggiornati. Senza lasciare il flusso di lavoro, potete consultare esercitazioni e materiale di formazione. Per questa funzione è richiesta una connessione a Internet.

Opzione Qualità rendering massima Potete migliorare il rendering del movimento, il deinterlacciamento e il ridimensionamento del video. Selezionate Qualità rendering massima nelle impostazioni della sequenza oppure Usa qualità rendering massima nelle impostazioni di esportazione.

Esportazione in formato OMF per Pro Tools Esportate l'audio da una sequenza in un file in formato OMF da elaborare con DigiDesign Pro Tools.

Modifica in Adobe Audition Potete esportare le tracce da una sequenza Adobe Premiere Pro in Adobe Audition per l'elaborazione completa dell'audio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.adobe.com/go/lrvid4068_pr_it

Capitolo 2: Interfaccia utente

L'interfaccia utente simile di tutti i prodotti Adobe per l'elaborazione video e audio consente agli utenti di spostare facilmente i progetti tra le diverse applicazioni in base alle operazioni richieste nel flusso di lavoro.

Modifica degli spazi di lavoro

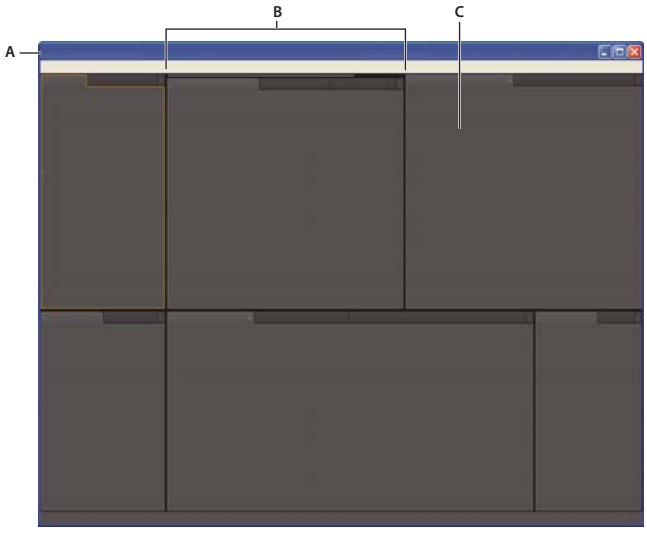
Gli spazi di lavoro

Le varie applicazioni video e audio Adobe presentano uno spazio di lavoro omogeneo e personalizzabile. Sebbene ciascuna applicazione disponga di un proprio insieme di pannelli (ad esempio, Progetto, Metadati, Timeline e così via), le modalità di spostamento e raggruppamento dei pannelli sono uguali per tutti i prodotti.

La finestra principale di un programma è la *finestra dell'applicazione*. I pannelli sono suddivisi in questa finestra in base a una disposizione che costituisce lo *spazio di lavoro*. Lo spazio di lavoro predefinito contiene sia gruppi di pannelli che pannelli singoli.

Potete personalizzare uno spazio di lavoro disponendo i pannelli nel modo più consono al vostro stile di lavoro. Durante la ridisposizione dei pannelli, gli altri pannelli vengono ridimensionati automaticamente in modo da rientrare interamente nella finestra. Potete creare e salvare numerosi spazi di lavoro personalizzati per attività diverse, ad esempio, uno per le attività di modifica e uno per l'anteprima.

Potete usare le finestre mobili per creare uno spazio di lavoro simile a quello delle precedenti versioni delle applicazioni Adobe o per collocare i pannelli in più monitor.



Esempio di spazio di lavoro
***A.** Finestra dell'applicazione **B.** Pannelli raggruppati **C.** Singolo pannello*

Scegliere uno spazio di lavoro

Ogni applicazione audio e video di Adobe include diversi spazi di lavoro predefiniti che permettono di ottimizzare il layout dei pannelli per attività specifiche. Quando scegliete uno di questi spazi di lavoro, o salvate uno spazio di lavoro personalizzato, lo spazio di lavoro corrente viene ridisegnato di conseguenza.

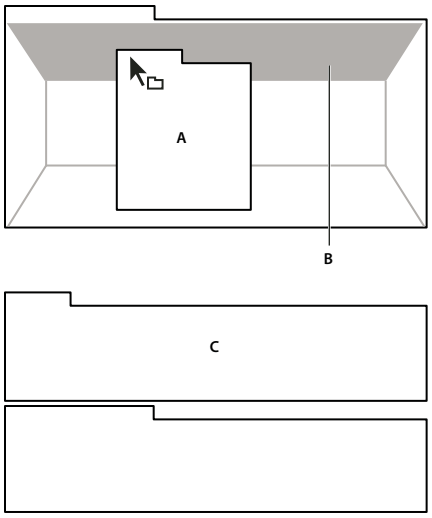
❖ Aprite il progetto da elaborare, scegliete Finestra > Spazio di lavoro e selezionate lo spazio di lavoro desiderato.

Pannelli ancorati, raggruppati o mobili

Potete ancorare insieme i pannelli, inserirli o estrarli da gruppi, e disancorarli in modo da renderli mobili sulla finestra dell'applicazione. Mano a mano che trascinate un pannello, vengono evidenziate le *zone di rilascio*, cioè quelle aree nelle quali è possibile portare il pannello. La zona di rilascio scelta determina il punto in cui viene inserito il pannello e se viene ancorato o raggruppato con altri pannelli.

Zone di ancoraggio

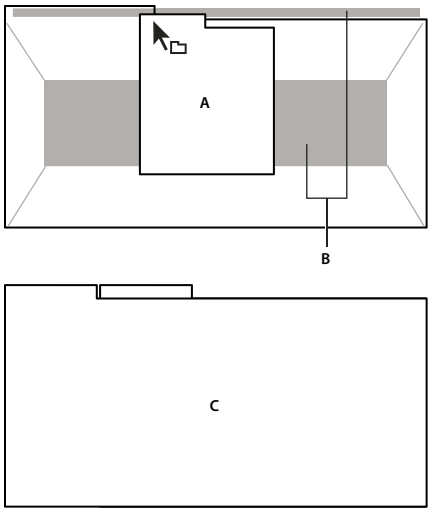
Le zone di ancoraggio si trovano lungo i margini di un pannello, di un gruppo o di una finestra. L'ancoraggio determina il posizionamento di un pannello accanto al gruppo esistente e il ridimensionamento di tutti i gruppi in modo da lasciare spazio al nuovo pannello.



Trascinate il pannello (A) su una zona di ancoraggio (B) per ancorarlo (C).

Zone di raggruppamento

Le zone di raggruppamento si trovano al centro di un pannello o di un gruppo e lungo l'area delle schede dei pannelli. Se raggruppate un pannello, questo verrà unito ad altri pannelli.

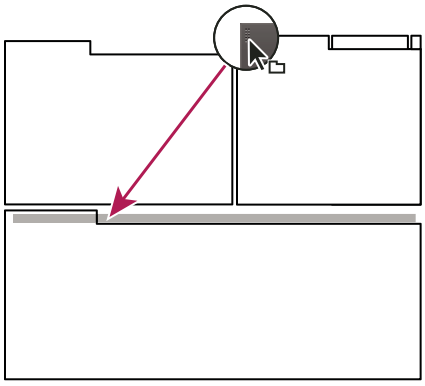


Trascinate il pannello (A) su una zona di raggruppamento (B) per raggrupparlo ai pannelli esistenti (C).

Ancorare o raggruppare i pannelli

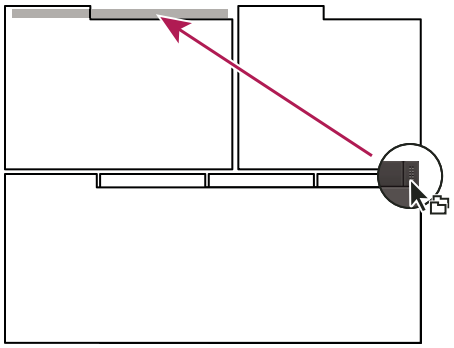
1. Se il pannello che desiderate ancorare o raggruppare non è visibile, selezionatelo dal menu Finestra.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:

   - Per spostare un singolo pannello, trascinate la presa nell'angolo superiore sinistro della scheda di un pannello fino alla zona di rilascio desiderata.



Trascinate la presa del pannello per spostarlo.

   - Per spostare un intero gruppo, trascinate la presa del gruppo che si trova nell'angolo superiore destro fino all'area di rilascio desiderata.



Trascinate la presa del gruppo per spostare l'intero gruppo.

L'applicazione ancora o raggruppa il pannello, a seconda della zona di rilascio.

Disancorare un pannello in una finestra mobile

Se disancorate un pannello convertendolo così in una finestra mobile, potete aggiungervi altri pannelli o modificarla in modo analogo alla finestra dell'applicazione. Potete spostare le finestre mobili in un monitor secondario o disporle in modo da creare uno spazio di lavoro simile a quello delle precedenti versioni delle applicazioni Adobe.

❖ Selezionate il pannello da disancorare (se non è visibile, sceglietelo dal menu Finestra), quindi effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Disancora pannello o Disancora riquadro nel menu del pannello. Disancora riquadro consente di disancorare il gruppo di pannelli.
- Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows®) o Comando (Mac OS®) e trascinate il pannello o il gruppo allontanandolo dalla sua posizione corrente. Quando rilasciate il pulsante del mouse, il pannello o il gruppo di pannelli appaiono nella nuova finestra mobile.
- Trascinate il pannello o il gruppo di pannelli al di fuori della finestra dell'applicazione (se questa è ingrandita, trascinate il pannello sulla barra delle applicazioni di Windows).

Ridimensionare i gruppi di pannelli

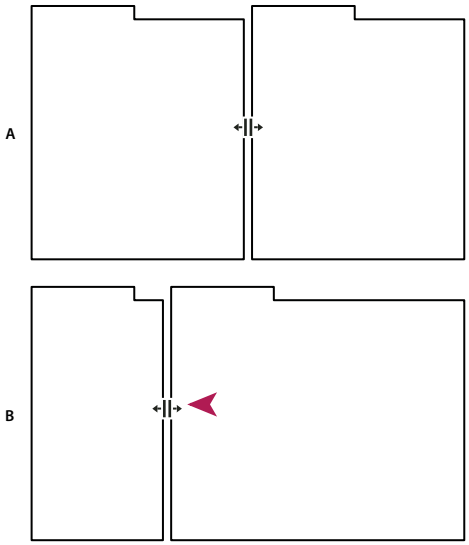
Quando portate il puntatore sui separatori tra gruppi di pannelli, appare l'icona di ridimensionamento. Quando trascinate queste icone, tutti i gruppi che condividono il separatore verranno ridimensionati. Supponiamo ad esempio che lo spazio di lavoro contenga tre gruppi di pannelli sovrapposti verticalmente. Se trascinate il separatore fra i due gruppi più in basso, questi vengono ridimensionati, ma il gruppo superiore non cambia.

Per ingrandire rapidamente un pannello posto sotto il puntatore del mouse, premete il tasto ~ (tilde), senza premere Maiusc. Premete nuovamente il tasto tilde per ripristinare le dimensioni originali del pannello.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare in senso orizzontale o verticale, posizionate il puntatore tra due gruppi di pannelli. Il puntatore diventa una freccia doppia .
- Per ridimensionare contemporaneamente in entrambe le direzioni, posizionate il puntatore in corrispondenza dell'intersezione fra tre o più gruppi di pannelli. Il puntatore diventa una freccia a quattro punte .

2 Tenete premuto il pulsante del mouse e trascinate per ridimensionare i gruppi di pannelli.



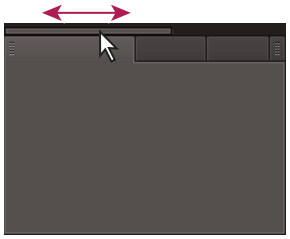
Trascinamento del separatore tra gruppi di pannelli da ridimensionare in orizzontale
***A.** Gruppo originale con icona di ridimensionamento **B.** Gruppi ridimensionati*

Aprire, chiudere e scorrere i pannelli

Un pannello aperto potrebbe essere nascosto da altri pannelli. Quando scegliete un pannello dal menu Finestra, questo viene visualizzato in primo piano. Inoltre, se un gruppo di pannelli è molto stretto, una barra di scorrimento sopra il gruppo permette di accedere a tutte le schede dei pannelli.

Quando chiudete un gruppo di pannelli nella finestra dell'applicazione, gli altri gruppi vengono ridimensionati in modo da liberare spazio. Quando chiudete una finestra mobile, vengono chiusi anche i pannelli in essa contenuti.

- Per aprire o chiudere un pannello, sceglietelo dal menu Finestra.
- Per chiudere un pannello o una finestra, fate clic sul pulsante Chiudi .
- Per vedere tutte le schede dei pannelli di un gruppo stretto, trascinate la barra di scorrimento orizzontale.



Trascinare la barra di scorrimento orizzontale per vedere tutti i pannelli di un gruppo stretto

Navigare nei pannelli

Per attivare i pannelli in rotazione, potete utilizzare apposite scelte rapide da tastiera.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare i pannelli in rotazione verso destra, premete Ctrl+Maiusc+> (Windows) o Control+Maiusc+> (Mac OS).
- Per attivare i pannelli in rotazione verso sinistra, premete Ctrl+Maiusc+< (Windows) o Control+Maiusc+< (Mac OS).

Visualizzare i pannelli a schermo intero

Potete espandere qualsiasi pannello per visualizzarlo in modalità schermo intero e tornare poi alla visualizzazione normale.

1 Selezionate il pannello da visualizzare a schermo intero.

2 Premete il tasto accento grave (`) o il tasto che ne prende il posto sulla tastiera in uso. In genere si tratta del tasto immediatamente a sinistra del tasto "1". Questo tasto può anche essere chiamato virgoletta aperta o tilde (~).

Premete di nuovo questo tasto per tornare alla visualizzazione normale.

Nota: *Quando Adobe Premiere Pro è installato su un computer con una tastiera diversa dalla tastiera USA, al comando Ingrandisci o ripristina riquadro corrisponde un tasto di scelta rapida diverso. Il tasto di scelta rapida assegnato Ingrandisci o ripristina riquadro è riportato nella finestra di dialogo per la personalizzazione delle scelte rapide. Per individuarlo, selezionate il set di scelte rapide Impostazioni predefinite di Adobe Premiere Pro. Quindi, dal menu, selezionate Applicazione. Scorrete oltre l'intestazione Aiuto, fino a Ingrandisci o ripristina riquadro.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Ricerca delle scelte rapide da tastiera" a pagina 506

Salvare, ripristinare o eliminare gli spazi di lavoro

Salvare uno spazio di lavoro personalizzato

Mentre personalizzate uno spazio di lavoro, l'applicazione tiene traccia delle modifiche apportate e memorizza il layout più recente. Per memorizzare definitivamente un layout specifico, salvate uno spazio di lavoro personalizzato. Una volta salvati, gli spazi di lavoro personalizzati compaiono nel menu Spazio di lavoro, a cui potete accedere per ripristinarli.

❖ Disponete i riquadri e i pannelli come desiderato, quindi scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro. Digitate un nome per lo spazio di lavoro e fate clic su OK.

Nota: *se un progetto salvato con uno spazio di lavoro personalizzato viene aperto su un altro computer, l'applicazione cerca uno spazio di lavoro con un nome corrispondente. Se non trova alcuna corrispondenza o se la configurazione dei monitor non corrisponde, viene utilizzato lo spazio di lavoro locale corrente.*

Ripristinare uno spazio di lavoro

Per tornare al layout dei pannelli salvato originariamente, è possibile ripristinare lo spazio di lavoro corrente.

❖ Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Ripristina *nome spazio di lavoro*.

Eliminare uno spazio di lavoro

1 Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Elimina spazio di lavoro.

2 Scegliete lo spazio di lavoro da eliminare e fate clic su OK.

Nota: *non potete eliminare lo spazio di lavoro correntemente attivo.*

Lavorare con più monitor

Per aumentare lo spazio disponibile sullo schermo, potete utilizzare più monitor. Se usate più monitor, la finestra dell'applicazione appare in un monitor e potete posizionare le finestre mobili nel secondo monitor. Le configurazioni dei monitor vengono memorizzate nello spazio di lavoro.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Pannelli ancorati, raggruppati o mobili" a pagina 8

Importare uno spazio di lavoro con un progetto

Le selezioni e personalizzazioni di spazi di lavoro effettuate in un progetto vengono salvate nel file del progetto. Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro apre i progetti nello spazio di lavoro corrente. Tuttavia, potete aprire un progetto nell'ultimo spazio di lavoro utilizzato per il progetto in questione. Questa opzione è particolarmente utile se si desidera ridisporre lo spazio di lavoro per ogni prodotto.

❖ Prima di aprire un progetto, selezionate Finestra > Spazio di lavoro > Importa spazio di lavoro da progetti.

Schiarire o scurire l'interfaccia

Potrebbe essere utile ridurre la luminosità per lavorare in uno studio di montaggio scuro o eseguire la correzione colori. La modifica della luminosità ha effetto su pannelli, finestre e finestre di dialogo, ma non su barre di scorrimento, barre del titolo e menu che non si trovano nei pannelli. Inoltre la modifica non influirà sullo sfondo dell'applicazione in Windows.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Aspetto (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Aspetto (Mac OS).

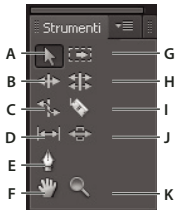
2 Trascinate il cursore Luminosità interfaccia utente verso sinistra o destra. Fate clic su Predefinito per ripristinare il livello di luminosità predefinito.

Strumenti, dettagli clip e menu

Strumenti

Il pannello Strumenti contiene una serie di strumenti per montare le sequenze in un pannello Timeline. Quando si seleziona uno strumento, in genere il puntatore cambia forma a seconda della selezione effettuata. Scegliendo ad esempio lo strumento lametta e posizionando il puntatore su una clip in un pannello Timeline, l'icona assume la forma di una lametta . L'icona dello strumento selezione può cambiare per indicare l'operazione in corso. In alcuni casi, premere un determinato tasto modificatore (come ad esempio Maiusc) utilizzando uno strumento, questo cambia funzione, e l'icona cambia di conseguenza. Gli strumenti vanno selezionati dal pannello Strumenti, oppure utilizzando una combinazione di tasti. Potete ridimensionare il pannello Strumenti e orientarlo orizzontalmente o verticalmente.

Nota: *Lo strumento selezione è lo strumento predefinito. Va utilizzato per tutto, fatto salvo per funzioni specialistiche. Se il programma non agisce come previsto, accertatevi che lo strumento selezione sia selezionato.*



Finestra degli strumenti
A. *Strumento selezione* ***B.*** *Strumento montaggio con scarto* ***C.*** *Strumento dilata frequenza* ***D.*** *Strumento scivolamento* ***E.*** *Strumento penna* ***F.*** *Strumento mano* ***G.*** *Strumento selezione traccia* ***H.*** *Strumento montaggio senza scarto* ***I.*** *Strumento lametta* ***J.*** *Strumento slittamento* ***K.*** *Strumento zoom*

Selezionate un qualsiasi strumento per attivarlo in vista dell'uso in un pannello Timeline, facendo clic su di esso o premendo la relativa scelta rapida dalla tastiera. Passate il cursore sopra uno strumento per vederne il nome e la scelta rapida dalla tastiera.

selezione, strumento Lo strumento standard per selezionare clip, voci di menu e altri oggetti nell'interfaccia utente. Generalmente, è buona norma selezionare lo strumento selezione subito dopo aver finito di usare uno degli strumenti più specializzati. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento selezione, consultate "Selezionare una o più clip" a pagina 194.

Strumento selezione traccia Selezionate questo strumento per selezionare tutte le clip a destra del cursore, in una sequenza. Per selezionare una clip e tutte le clip a destra, nella loro traccia, fate clic sulla clip. Per selezionare una clip e tutte le clip a destra, in tutte le tracce, tenete premuto Maiusc e fate clic sulla clip. Premendo Maiusc, lo strumento selezione traccia si trasforma nello strumento selezione multitraccia. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento selezione traccia, consultate "Selezionare una o più clip" a pagina 194 ed "Eliminare tutte le clip di una traccia" a pagina 200.

montaggio con scarto, strumento Selezionate questo strumento per tagliare il punto di attacco o stacco di una clip in una timeline. Lo strumento montaggio con scarto chiude gli spazi determinati dalla modifica e sovrappone le clip a destra o a sinistra nella timeline, per mantenere tutte le modifiche a destra o a sinistra della clip tagliata. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento montaggio con scarto, consultate "Eseguire montaggi con e senza scarto" a pagina 187.

montaggio senza scarto, strumento Selezionate questo strumento per fare scorrere il punto di montaggio tra due clip in una timeline, tagliando simultaneamente l'attacco di una clip e lo stacco dell'altra, lasciando invariata la durata combinata delle due clip. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento montaggio senza scarto, consultate "Eseguire montaggi con e senza scarto" a pagina 187.

dilata frequenza, strumento Selezionate questo strumento per accorciare una clip in una timeline velocizzandone la riproduzione, oppure per allungarla rallentandola. Lo strumento dilata frequenza cambia velocità e direzione, ma lascia invariati i punti di attacco e stacco della clip. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento dilata frequenza, consultate "Modificare la velocità e la durata della clip con lo strumento dilata frequenza" a pagina 312.

lametta, strumento Selezionate questo strumento per eseguire una o più incisioni nelle clip di una timeline. Fate clic su un punto di una clip per dividerla in quella posizione precisa. Per dividere le clip di tutte le tracce in una determinata posizione, tenete premuto Maiusc e fate clic sul punto desiderato di una clip. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento lametta, consultate "Dividere o tagliare una o più clip con lo strumento lametta" a pagina 198.

montaggio con scivolamento, strumento Selezionate questo strumento per cambiare simultaneamente l'attacco e lo stacco di una clip in una timeline, mantenendo al tempo stesso costante il lasso di tempo tra di essi. Ad esempio, se una clip di 10 secondi è stata tagliata fino a cinque secondi in una sequenza, potete usare lo strumento scivolamento per mostrare una parte precedente della clip, mantenendo nel contempo la sua durata di cinque secondi e la sua posizione nella timeline. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento scivolamento, consultate "Eseguire montaggi con scivolamento o slittamento" a pagina 189.

slittamento, strumento Selezionate questo strumento per spostare una clip verso sinistra o verso destra in una timeline, tagliando simultaneamente le due clip che la circondano. La durata combinata delle tre clip e la posizione del gruppo nella timeline restano invariate. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento slittamento, consultate "Eseguire montaggi con scivolamento o slittamento" a pagina 189.

penna, strumento Selezionate questo strumento per impostare o selezionare fotogrammi chiave, oppure per regolare le linee di connessione in una timeline. Fate clic e trascinate verticalmente una linea di connessione per regolarla. Per impostare un fotogramma chiave tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su una linea di connessione. Tenete premuto Maiusc e fate clic su fotogrammi chiave non contigui per selezionarli. Trascinate un rettangolo di selezione sui fotogrammi chiave contigui per selezionarli. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento penna, consultate "Selezionare fotogrammi chiave" a pagina 432.

mano, strumento Selezionate questo strumento per spostare verso destra o verso sinistra l'area di visualizzazione di una timeline. Fate clic e trascinate verso sinistra o verso destra in un qualsiasi punto dell'area di visualizzazione.

zoom, strumento Selezionate questo strumento per eseguire lo zoom avanti o indietro nell'area di visualizzazione di una timeline. Fate clic nell'area di visualizzazione per eseguire lo zoom avanti di un incremento. Tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic per eseguire lo zoom indietro di un incremento. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento zoom, consultate "Navigare in una sequenza" a pagina 142.

Dettagli della clip e pannello Info

Il pannello Info visualizza diversi dati su un elemento selezionato e informazioni sul codice di tempo per le clip che si trovano sotto l'indicatore di tempo corrente nella Timeline.

La parte superiore del pannello contiene informazioni per la selezione corrente. Questa può variare in base al tipo di oggetto multimediale, al pannello attivo e così via. Ad esempio, il pannello Info visualizza informazioni diverse per uno spazio vuoto in un pannello Timeline o una clip nel pannello Progetto.

Video Indica, nell'ordine: frequenza fotogrammi, dimensioni fotogrammi e proporzioni pixel.

Audio Indica, nell'ordine: frequenza di campionamento, profondità di bit e canali.

Cassetta Indica il nome della cassetta.

Attacco Indica il codice di tempo del punto di attacco della clip selezionata.

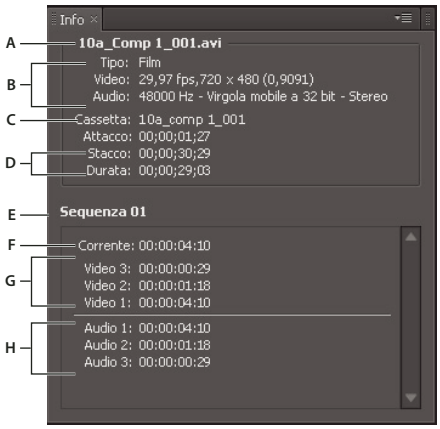
Stacco Indica il codice di tempo del punto di stacco della clip selezionata.

Durata Indica la durata della clip selezionata.

La sezione sotto i dati relativi alla selezione corrente contiene i valori di codice di tempo per la sequenza attiva e per le clip in ognuna delle sue tracce video e audio. Queste sono visualizzate nello stesso ordine di sovrapposizione della Timeline per una più facile correlazione visiva. I codici di tempo delle tracce video sono visualizzati con il numero di traccia maggiore in alto; le tracce audio sono visualizzate con il numero di traccia maggiore in basso. Questa sezione è vuota solo quando tutte le sequenze sono chiuse.

Quando nella sequenza corrente viene aggiunta o eliminata una traccia, il pannello Info si aggiorna di conseguenza. Non esistono limiti per il numero di tracce visualizzate. Allo stesso modo, se si passa a una diversa sequenza, il pannello Info si aggiorna e visualizza il numero di tracce corretto per tale sequenza.

Il pannello Info presenta il codice di tempo della sezione attuale e di tutti gli elementi di traccia che si trovano sotto l'indicatore di tempo corrente. Quando la testina attraversa un'area vuota della timeline, per quella traccia non viene visualizzato alcun codice di tempo ma l'etichetta della traccia resta visibile e non attenuata. In questo modo si mantiene la correlazione visiva tra la disposizione verticale dei codici di tempo e la disposizione delle tracce della sequenza.



Pannello Info
***A.** Nome della clip selezionata **B.** Dati relativi alla clip selezionata **C.** Nome cassetta **D.** Posizioni del codice di tempo nella sequenza dei punti di attacco e stacco **E.** Nome della sequenza attiva **F.** Posizione del codice di tempo sorgente nella clip selezionata in corrispondenza dell'indicatore di tempo corrente. **G.** Posizione del codice di tempo sorgente nelle clip delle tracce video in corrispondenza dell'indicatore di tempo corrente. **H.** Posizione del codice di tempo sorgente nelle clip delle tracce audio in corrispondenza dell'indicatore di tempo corrente.*

Visualizzare menu di scelta rapida e menu dei pannelli

Oltre a poter scegliere le opzioni dei menu riportati alla sommità dello schermo, è possibile attivare *menu di scelta rapida* che riportano i comandi relativi al controllo attivo o all'elemento selezionato. I *menu dei pannelli* riportano i comandi relativi al pannello attivo.

- Per visualizzare i menu dei pannelli, fate clic sul pulsante nell'angolo superiore destro del pannello.
- Per visualizzare i menu di scelta rapida, fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello.

Preferenze

Modifica delle preferenze

Potete personalizzare l'aspetto e il comportamento di Adobe Premiere Pro in vari modi: è infatti possibile, tra l'altro, determinare la lunghezza delle transizioni o impostare la luminosità dell'interfaccia utente. La maggior parte di queste preferenze rimane applicata finché non viene modificata. Le preferenze impostate per i dischi di memoria virtuale, tuttavia, vengono salvate con i progetti in modo tale che ogni volta che si apre un progetto esso passi automaticamente ai dischi di memoria virtuale selezionati al momento dell'impostazione di quel progetto.

❖ Scegliete Modifica > Preferenze (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze (Mac OS) e selezionate la categoria di preferenze da modificare.

Preferenze generali

Nel riquadro Generali della finestra di dialogo Preferenze, potete personalizzare tutte le impostazioni, dalla durata della riproduzione preroll al comportamento dei contenitori.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Riprodurre una sequenza con pause di preroll e postroll" a pagina 204

"Specificare e applicare le transizioni predefinite" a pagina 346

"Modificare la durata predefinita delle immagini fisse" a pagina 318

"Scorrere una sequenza durante l'anteprima" a pagina 205

"Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave predefinito delle tracce video" a pagina 147

"Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave predefinito delle tracce audio" a pagina 147

"Rendering audio durante il rendering video" a pagina 203

"Ridimensionare le risorse" a pagina 302

"Modificare i comportamenti dei contenitori" a pagina 116

"Ottimizzare il rendering per la memoria disponibile" a pagina 51

"Specificare se effettuare il rendering audio al momento del rendering video" a pagina 49

Preferenze di Aspetto

Nel riquadro Aspetto della finestra di dialogo Preferenze potete impostare la luminosità globale dell'interfaccia utente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Schiarire o scurire l'interfaccia" a pagina 13

Preferenze audio

Nel riquadro Audio della finestra di dialogo Preferenze, potete personalizzare le impostazioni per il mixaggio audio, la mappatura dei canali ed altro ancora.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostare l'opzione Tempo automatico per la modalità Ritocca" a pagina 247

"Eseguire il downmix per ridurre il numero di canali" a pagina 255

"Specificare se riprodurre o meno l'audio durante il trascinamento" a pagina 235

"Disattivare l'audio durante la registrazione" a pagina 235

"Associare i canali audio" a pagina 221

"Specificare la creazione automatizzata di fotogrammi chiave" a pagina 247

Preferenze di Hardware audio

Nel riquadro Hardware audio della finestra di dialogo Preferenze, potete specificare il dispositivo audio del computer e le impostazioni (quali le impostazioni ASIO) usate da Adobe Premiere Pro per registrare l'audio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Preparazione del canale di input per la registrazione" a pagina 234

"Specificare il dispositivo audio predefinito" a pagina 48

"Specificare le impostazioni dispositivo ASIO (solo Windows)" a pagina 48

Preferenze di Mapping output audio

Nel pannello Mapping output audio della finestra di dialogo Preferenze potete specificare l'altoparlante di destinazione del sistema audio del computer per ogni canale audio supportato dal computer per le anteprime.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Associare i canali audio di una sequenza ai canali di un dispositivo audio hardware" a pagina 223

Modificare le impostazioni per il Salvataggio automatico

Per impostazione predefinita, la funzione di salvataggio automatico salva automaticamente il progetto ogni 20 minuti e conserva sul disco rigido le ultime cinque versioni del file del progetto. Potete tornare in qualsiasi momento a una versione salvata in precedenza. Archiviare varie versioni successive di un progetto non richiede una gran quantità di spazio su disco poiché i file del progetto sono molto più piccoli dei file video sorgente. In genere è consigliabile salvare i file del progetto sulla stessa unità in cui si trova l'applicazione. I file archiviati vengono salvati nella cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Salvataggio automatico (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Salvataggio automatico (Mac OS).

2 Effettuate una delle seguenti operazioni, quindi fate clic su OK:

- Selezionate Salva progetti automaticamente e specificate l'intervallo di tempo in minuti tra salvataggi successivi.
- In Numero massimo di versioni del progetto, immettete il numero di versioni da salvare. Ad esempio, se indicate 10, Adobe Premiere Pro salva le 10 versioni più recenti.

3 Fate clic su OK.

Preferenze di Acquisizione

Controlla il modo in cui Adobe Premiere Pro trasferisce audio e video direttamente da un videoregistratore o una videocamera. (Nessuna delle altre opzioni del progetto hanno effetto sull'acquisizione). Il contenuto di questo pannello dipende dalla modalità di montaggio. Per acquisire del metraggio DV, non è necessario modificare le impostazioni di acquisizione. Quando il formato di acquisizione selezionato è Acquisizione DV/IEEE 1394, non è disponibile nessuna opzione: le opzioni vengono automaticamente impostate secondo lo standard IEEE 1394. Formati e opzioni di acquisizione aggiuntivi possono comparire se installate altro software, ad esempio il software fornito con una scheda di acquisizione certificata compatibile con Adobe Premiere Pro.

Nota: *Per i progetti P2 DVCPRO 50 e P2 DVCPRO HD, l'impostazione del formato di acquisizione non è importante, poiché le risorse vengono acquisite e registrate direttamente nella scheda P2 come file digitali.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Configurare un progetto per il controllo dispositivo" a pagina 65

Preferenze di Controllo dispositivo

Nel riquadro Controllo dispositivo della finestra di dialogo Preferenze, specificate le impostazioni usate da Adobe Premiere Pro per controllare un dispositivo di riproduzione/registrazione collegato al computer, ad esempio un VTR o una videocamera.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Configurare un dispositivo per il controllo dispositivo" a pagina 66

Preferenze di Colori etichette

Nel riquadro Colori etichette della finestra di dialogo Preferenze potete modificare i colori e i nomi predefiniti per le etichette delle risorse nei pannelli Progetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Etichette delle risorse" a pagina 116

Preferenze di Impostazioni predefinite etichette

Nel riquadro Impostazioni predefinite etichette della finestra di dialogo Preferenze potete modificare i colori predefiniti assegnati ai contenitori, alle sequenza e ai diversi tipi di oggetti multimediali.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Etichette delle risorse" a pagina 116

Preferenze di Oggetto multimediale

Nel riquadro Oggetto multimediale della finestra di dialogo Preferenze potete specificare la posizione dei file di cache per gli oggetti multimediali, ossia i file creati dalla funzione Cache multimediale, compresi i file audio resi conformi, i file audio PEK e i file indice video (per MPEG).

Inoltre, potete cambiare la posizione del database della cache multimediale ed eliminare da tale database i dati non utilizzati.

Potete specificare se Adobe Premiere Pro mostra per le clip il codice di tempo della sorgente o della sequenza e se mostrare o meno lo spostamento del codice di tempo per i punti di attacco e stacco delle clip.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Spostare o svuotare il database della cache multimediale" a pagina 95

"Scegliere il formato di visualizzazione del codice di tempo" a pagina 85

"Accertarsi che le applicazioni video Adobe utilizzino gli stessi file di cache" a pagina 204

"Il pannello Metadati di Adobe Premiere Pro" a pagina 122

Preferenze di Impostazioni lettore

Nel riquadro Impostazioni lettore della finestra di dialogo Preferenze potete selezionare il lettore predefinito. Adobe Premiere Pro usa il lettore per la riproduzione di oggetti multimediali da clip e sequenze nelle seguenti aree:

- Monitor sorgente
- Monitor programma
- nell'area di anteprima nella parte superiore del pannello Progetto
- Monitor ritaglio
- Monitor multicamera
- nell'anteprima delle transizioni video nel pannello Controllo effetti.

Potete scegliere il lettore predefinito del computer oppure un lettore plug-in di terze parti per Adobe Premiere Pro. I lettori di terze parti vengono installati con alcune schede acquisizione.

Preferenze di Titolazione

Nel riquadro Titolazione della finestra di dialogo Preferenze, potete cambiare le lettere che Adobe Premiere Pro mostra nel pannello Campioni di stile e nel browser dei font.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare i caratteri nel pannello Stili titolo" a pagina 283

"Cambiare le lettere che appaiono nel Browser dei font" a pagina 266

Preferenze di Taglio

Nel riquadro Taglio della finestra di dialogo Preferenze potete specificare di quanti fotogrammi viene spostato il punto ti taglio quando si fa clic sui pulsanti Scostamento taglio grande negativo o positivo nel Monitor ritaglio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Eseguire un montaggio senza scarto con il monitor Ritaglio" a pagina 187

Capitolo 3: Flussi di lavoro e impostazione del sistema

Per flusso di lavoro si intende la serie di operazioni da eseguire nel montaggio video, dall'importazione o acquisizione all'output finale. Il flusso di lavoro di base descrive i passaggi più generici da seguire per la maggior parte dei progetti. Per alcuni tipi di flussi di lavoro, ad esempio quello per P2 o per piattaforme diverse, sono riportate specifiche impostazioni, variazioni e problematiche.

Prima di creare un nuovo progetto e la prima sequenza, considerate l'intero flusso di lavoro che dovrete seguire: potrete così ottimizzare Adobe Premiere Pro per le specifiche esigenze del progetto in questione e prevedere particolari esigenze. Ad esempio, se prima di iniziare prendete in considerazione il tipo di metraggio da acquisire al terzo passaggio del flusso di lavoro oppure se il video dovrà essere esportato alla fine per la riproduzione su cellulare, potrete fin dall'inizio selezionare i predefiniti di sequenza più adatti.

Flusso di lavoro di base

Sia che utilizziate Adobe Premiere Pro per montare video destinati alla trasmissione sia che stiate realizzando filmati per DVD o distribuzione sul Web, il flusso di lavoro si articolerà nelle fasi indicate di seguito. Per un video sul flusso di lavoro di base, consultate www.adobe.com/go/vid0230_it.

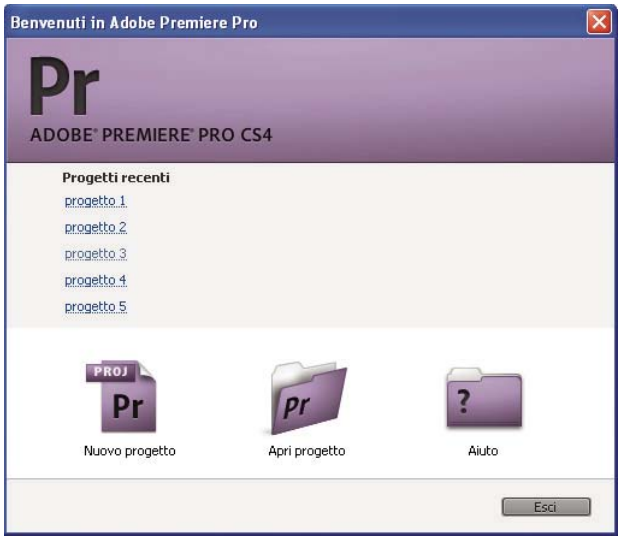
1. Riprendere video con Adobe OnLocation

Regolate il segnale video proveniente dalla videocamera prima di iniziare le riprese; quindi riprendete direttamente sul disco rigido usando Adobe OnLocation, l'applicazione di controllo del segnale abbinata ad Adobe Premiere Pro.

Adobe OnLocation

2. Creare o aprire un progetto

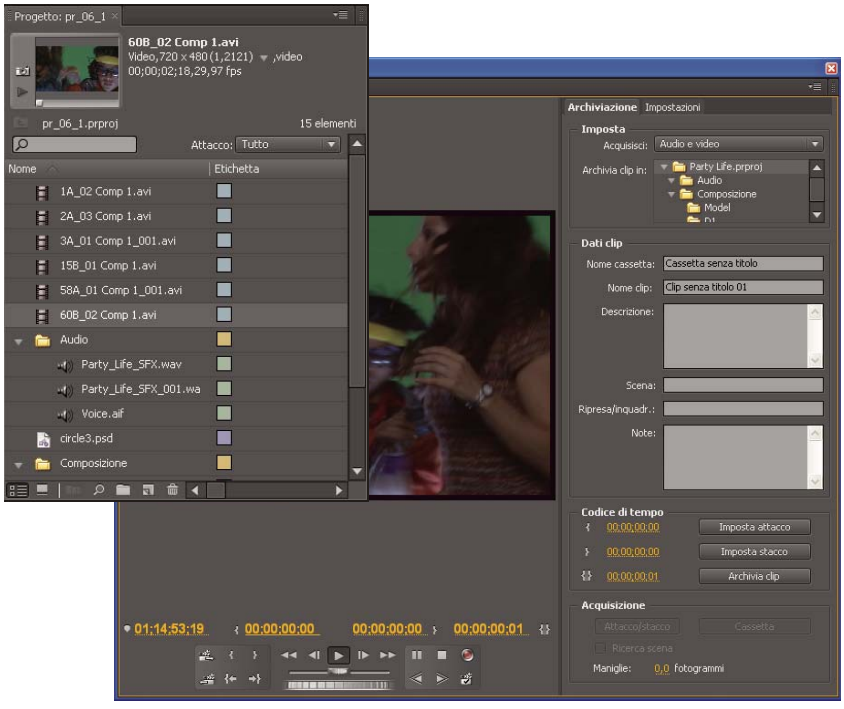
Aprite un progetto esistente o createne uno dalla schermata di avvio rapido di Adobe Premiere Pro. Quando avviate un nuovo progetto potete specificare lo standard televisivo, il formato video e altre impostazioni. "Creazione e modifica di progetti" a pagina 52



Quickstart, schermata

3. Acquisire e importare video e audio

Il pannello Acquisizione permette di trasferire il metraggio direttamente da videocamera o VTR. Con i dispositivi adatti potete digitalizzare e acquisire altri formati, da VHS a HD. Il pannello Browser multimediale permette invece di importare i file da computer nei formati multimediali più diffusi. Ogni file acquisito, trasferito o importato diventa una clip nel pannello Progetto.



Pannello Progetto e pannello Acquisizione

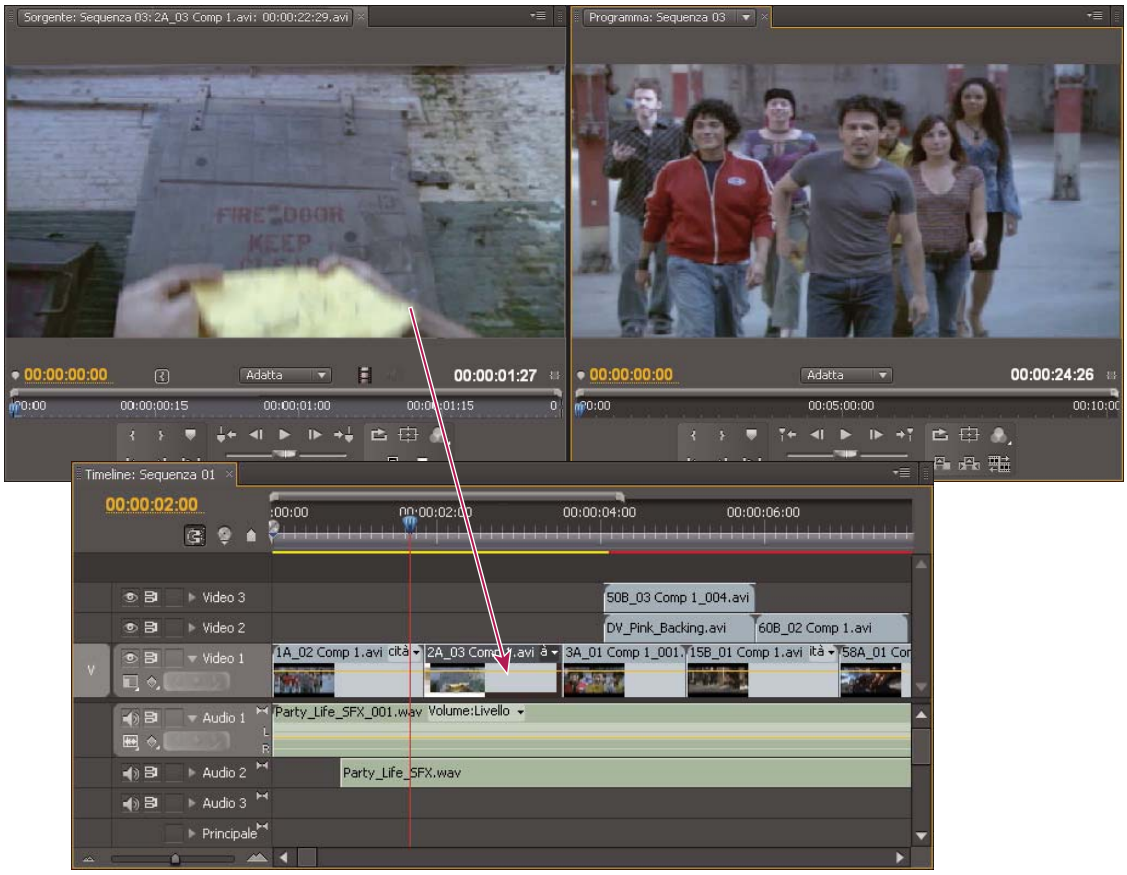
Potete inoltre importare diversi oggetti multimediali digitali, come video, audio e immagini fisse. Adobe Premiere Pro può anche importare grafica realizzata con Adobe Illustrator ® e file a livelli creati con Adobe Photoshop® e può tradurre i progetti Adobe After Effects per un flusso di lavoro integrato senza soluzione di continuità. Potete creare file multimediali sintetici, quali barre di colore standard, sfondi di colore e conti alla rovescia. Consultate "L'acquisizione e la digitalizzazione" a pagina 61.

Potete inoltre usare Adobe Bridge per organizzare e trovare i vostri file multimediali e quindi utilizzare il comando Inserisci per inserire i file direttamente in Adobe Premiere Pro.

Nel pannello Progetto, potete etichettare, classificare e raggruppare il metraggio in appositi raccoglitori, in modo da tenere in ordine gli elementi di un progetto complesso. Potete aprire contemporaneamente più raccoglitori, ognuno nel proprio pannello, oppure nidificare i raccoglitori uno dentro l'altro. Utilizzando la visualizzazione a icone nel pannello Progetto, potete disporre le clip come se utilizzaste una storyboard, per visualizzare o assemblare rapidamente una sequenza.

4. Assemblare e rifinire una sequenza

Con il monitor Sorgente potete visualizzare clip, impostare punti di montaggio e contrassegnare altri fotogrammi importanti prima di aggiungere clip a una sequenza. Per comodità, scomponete una clip master in una serie di clip secondarie, ciascuna con i propri punti di attacco e stacco. Potete visualizzare l'audio sotto forma di forma d'onda particolareggiata e modificarla con un campionamento molto dettagliato. Consultate "Panoramica dei monitor Sorgente e Programma" a pagina 127.



Monitor Sorgente, monitor Programma e pannello Timeline

Per aggiungere clip a una sequenza in un pannello Timeline dovrete trascinarle o utilizzare i controlli del monitor Sorgente. Potete assemblare automaticamente le clip in una sequenza nell'ordine in cui si trovano nel pannello Progetto. Potete visualizzare la sequenza montata nel Monitor programma, oppure guardare il video a schermo intero, esattamente come verrà proiettato, su un monitor televisivo collegato. Consultate "I pannelli Timeline" a pagina 141 e "Aggiungere clip a una sequenza" a pagina 171.

Rifinite la sequenza agendo sulle clip in un pannello Timeline, con gli strumenti contestuali o con quelli del pannello Strumenti. Utilizzate lo specifico Monitor ritaglio per definire con esattezza i punti di taglio fra clip. Nidificando le sequenze, cioè usando la sequenza come clip all'interno di un'altra sequenza, potrete creare effetti altrimenti non realizzabili.

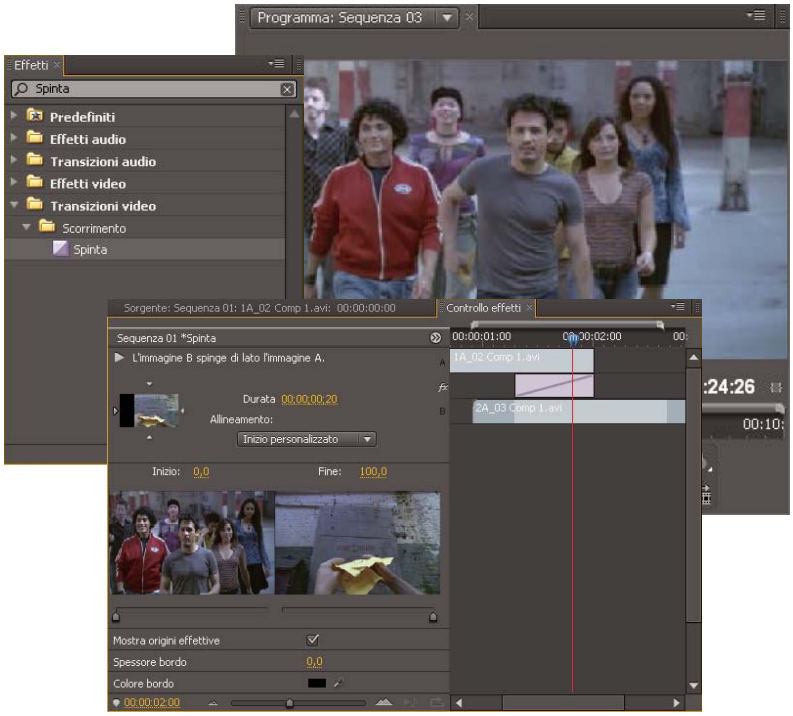
5. Aggiungere titoli

Usando il completo strumento di titolazione di Adobe Premiere Pro, create eleganti titoli, titoli con scorrimento orizzontale o verticale facilmente sovrapponibili al video. Se desiderate potete modificare i numerosi modelli di titoli forniti con Adobe Premiere Pro. Come con qualsiasi clip, potete montare, realizzare dissolvenze, animare e aggiungere effetti ai titoli di una sequenza. Consultate "La titolazione" a pagina 258.

Titoli

6. Aggiungere transizioni ed effetti

Il pannello Effetti comprende una gamma completa di transizioni ed effetti che potrete applicare alle clip di una sequenza. Potete regolare questi effetti, così come il movimento, l'opacità e la dilatazione della frequenza variabile, utilizzando il pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti consente anche di animare le proprietà di una clip utilizzando tecniche tradizionali di impostazioni di fotogrammi chiave. Mentre intervenite sulle transizioni, il pannello Controllo effetti visualizza i controlli specificamente progettati per questa operazione. Altrimenti potete visualizzare e regolare le transizioni e i fotogrammi chiave degli effetti della clip in un pannello Timeline. Consultate "Le transizioni" a pagina 342 e "Applicare effetti alle clip" a pagina 290.



Pannello Effetti in visualizzazione con filtro, pannello Controllo effetti e monitor Programma

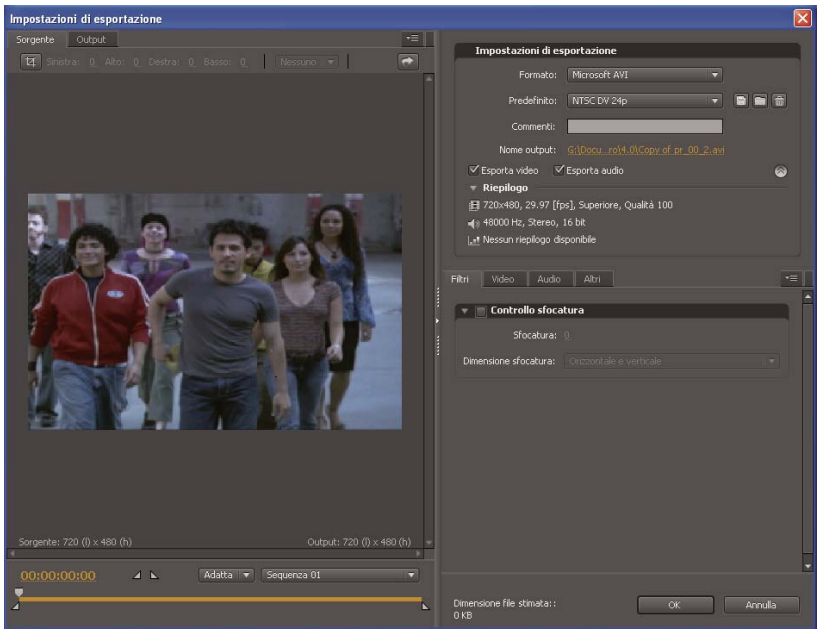
7. Mixare l'audio

Per le regolazioni dell'audio basate sulle tracce, il Mixer audio simula fedelmente una console di mixaggio audio completa, dotata di cursori di dissolvenza e panning, mandate ed effetti. Adobe Premiere Pro salva le regolazioni in tempo reale, immediatamente. Con una scheda audio supportata potete registrare l'audio dal mixer audio, oppure mixare l'audio per ottenere audio surround. (Consultate "Mixare tracce audio e clip" a pagina 216.)

Mixer audio

8. Collaborare

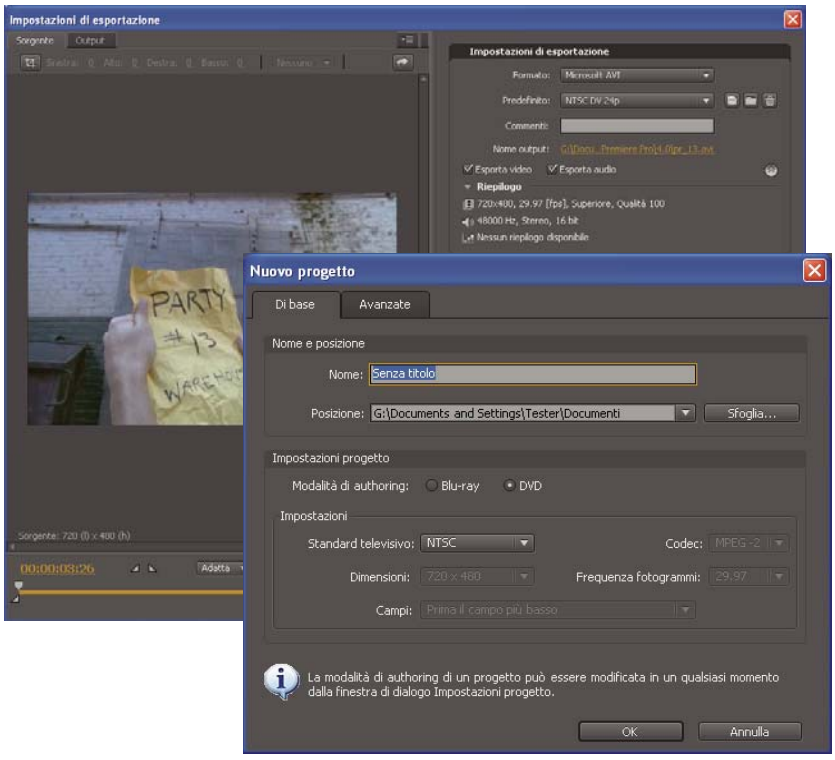
Usando la funzione Clip Notes potete facilmente inviare modifiche alle bozze per la revisione e reimportare i commenti dei revisori nella timeline. I commenti vengono visualizzati in marcatori di sequenza situati esattamente sui fotogrammi dove sono stati originariamente collocati.



Impostazioni di esportazione per Clip Notes

9. Esportare

Distribuite la sequenza montata nel formato e sul supporto desiderato: nastro, DVD, disco Blue-ray o file filmato. Usando Adobe Media Encoder potete personalizzare le impostazioni di MPEG2, MPEG4, FLV e altri codec in modo da soddisfare le esigenze del vostro pubblico. Consultate "Tipi di esportazioni" a pagina 456.



Finestre di dialogo Impostazioni di esportazione e Nuovo progetto Encore

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.adobe.com/go/vid0230_it

"Importazione di clip da OnLocation" a pagina 104

Flusso di lavoro 24p

In Adobe Premiere Pro, potete montare riprese 24p mediante la creazione di sequenze a 24p.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Sequenze a 24p" a pagina 156

Flussi di lavoro basati su file

Potete sfruttare l'efficienza delle videocamere senza nastro ed effettuare le riprese con OnLocation. Potete modificare i file nei formati nativi più nuovi, tra cui AVCHD, P2 e XDCAM EX, senza ricorrere alla trascodifica. Grazie al Browser multimediale integrato, potete individuare le riprese memorizzate nei dischi rigidi direttamente dall'interno di Adobe Premiere Pro e importarne i contenuti nel progetto Adobe Premiere Pro.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il trasferimento dei file" a pagina 88

L'importazione dei file

"Importazione di clip da OnLocation" a pagina 104

Utilizzo di Adobe Premiere Pro con contenuti Panasonic P2

"Associare l'audio della clip P2 per l'esportazione in P2" a pagina 223

Flusso di lavoro con Premiere Pro e After Effects mediante il plug-in RED

Montaggio di file nativi da videocamera RED e CS4

Importazione di risorse senza nastro nel pannello Browser multimediale

Utilizzo di Adobe Premiere Pro con contenuti Sony XDCAM

Flusso di lavoro per disco DVD o Blu-ray

Con Adobe Encore e Adobe Premiere Pro potete masterizzare una singola sequenza su disco DVD o Blu-ray e ogni sequenza del progetto può essere masterizzata su un disco DVD o Blu-ray diverso. Innanzitutto, aggiungete in una sequenza tutti i contenuti che desiderate inserire sul disco. Dopo aver preparato la sequenza, effettuate le seguenti operazioni di base:

Aggiungete marcatori capitolo di Encore.
In Adobe Premiere Pro, potete aggiungere marcatori capitolo di Encore che verranno inviati a Encore. I marcatori capitolo di Encore sono diversi dai marcatori di sequenza (che non compaiono in Encore). Tuttavia, come i marcatori sequenza, anche i marcatori capitolo di Encore vengono creati in un pannello Timeline.

Se create un DVD a riproduzione automatica, i marcatori capitolo di Encore diventano marcatori di capitoli che consentono all'utente di utilizzare il telecomando del lettore DVD per spostarsi da una scena all'altra. Se create un DVD o Blu-ray con menu, è possibile collegare i pulsanti Scena dei menu ai marcatori capitolo di Encore sulla timeline Encore.

Inviate a Encore o a un file MPEG-2.
Il comando File > Adobe Dynamic Link > Invia a Encore importa la sequenza, o la parte di essa designata mediante la barra dell'area di lavoro, in Encore. In Encore potete masterizzare direttamente su un DVD senza menu, oppure potete aggiungere menu e pulsanti prima della masterizzazione. Potete masterizzare il progetto su disco oppure salvarlo in un file di immagine DVD, in set di cartelle DVD oppure in file master DVD su nastro DLT.

In alternativa, utilizzando il formato MPEG2-DVD, potete esportare un file MPEG-2 compatibile con DVD da Adobe Premiere Pro. Il file MPEG-2 può essere utilizzato nella maggior parte delle applicazioni per la creazione di DVD.

Scegliete un modello di menu.
I modelli Encore sono menu predefiniti disponibili in una grande varietà di stili. I pulsanti nei modelli si collegano automaticamente ai marcatori capitolo inseriti nella sequenza. Encore crea sottomenu aggiuntivi in base alle necessità per contenere tutti i marcatori capitolo in una sequenza.

Nota: *I DVD a riproduzione automatica non dispongono di menu; non è quindi necessario scegliere un modello.*

Personalizzate il modello di menu.
Modificate i titoli, gli elementi grafici o aggiungete un video per il sottofondo in Encore. Potete inoltre utilizzare i video nelle miniature dei pulsanti specificando una sezione di una clip da riprodurre nel pulsante.

Visualizzate un'anteprima del disco.
Controllate la funzionalità e l'aspetto dei menu DVD o Blu-ray nella finestra Anteprima DVD.

Masterizzate il disco.
Con un masterizzatore per dischi DVD o Blu-ray installato o collegato potete masterizzare su disco il contenuto del disco DVD o Blu-ray. Potete salvare i file compressi in una cartella per la riproduzione dal disco rigido di un computer. Potete inoltre salvare un'immagine ISO da distribuire o masterizzare su un DVD.

Nota: *Encore crea DVD conformi al formato video DVD. Non crea DVD audio o dati.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il trasferimento dei file" a pagina 88

"Acquisizione di contenuti per DVD" a pagina 74

Esportazione per disco DVD, Blu-ray o CD

Flusso di lavoro Pro Tools

Potete esportare come file OMF tutte le tracce audio di una sequenza Adobe Premiere Pro per il montaggio in DigiDesign Pro Tools.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Esportazione di file OMF per Pro Tools" a pagina 479

Flusso di lavoro SWF

Con un solo clic potete creare facilmente versioni SWF per il Web di progetti DVD e Blu-ray, senza dover aprire altre applicazioni. Grazie alla maggiore versatilità, potete creare contenuti compatibili con Adobe Flash® Player, con funzioni interattive per DVD, menu, collegamenti a URL e modelli HTML. Potete esportare con diverse dimensioni video per lo streaming di FLV o il download progressivo, personalizzare l'interfaccia del player di SWF e ridurre il tempo di codifica dei FLV grazie alle impostazioni di codifica ottimizzate di Adobe Media Encoder. Questo vi consente di impostare nuove fonti di guadagno grazie a modelli di distribuzione basati sullo streaming o sul download protetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Creare un DVD, un disco Blu-ray o un file SWF

Condivisione di marcatori con After Effects, Encore e Flash

"Spostamento di contenuto da Adobe Premiere Pro ad Adobe Flash e viceversa" a pagina 497

"Consigli per la creazione di file FLV" a pagina 498

"Esportazione per Adobe Media Player" a pagina 500

Flusso di lavoro per piattaforme diverse

Potete lavorare su un progetto utilizzando piattaforme diverse; è possibile, ad esempio, avviare il progetto su un computer con installato Windows e continuare su un Macintosh® o viceversa. Tuttavia, alcune funzioni variano nel passaggio da una piattaforma all'altra. Per un video sul montaggio in un ambiente a più piattaforme, consultate www.adobe.com/go/vid0236_it.

Impostazioni della sequenza Se un progetto viene creato su una piattaforma e poi spostato su un'altra, le impostazioni della sequenza equivalenti della seconda piattaforma, se disponibili, vengono impostate automaticamente. Ad esempio, se un progetto DV creato in ambiente Windows e contenente impostazioni di controllo del dispositivo e acquisizione DV viene aperto su un Macintosh, vengono applicate le impostazioni equivalenti in DV Mac. Salvando il progetto, tali impostazioni Macintosh vengono registrate e se il progetto viene successivamente aperto in ambiente Windows le impostazioni sono riconvertite in Windows.

Effetti Tutti gli effetti video disponibili per Mac sono disponibili per Windows. Gli effetti per Windows non disponibili per Mac vengono visualizzati come effetti non in linea se il progetto viene aperto su Mac. Nell'aiuto in linea di Adobe Premiere Pro, questi effetti sono contrassegnati come "solo Windows". Tutti gli effetti audio sono disponibili in entrambe le piattaforme. Le impostazioni predefinite degli effetti funzionano su entrambe le piattaforme, a meno che l'impostazione predefinita non si applichi a un effetto non disponibile su una determinata piattaforma.

Impostazioni predefinite di Adobe Media Encoder Le impostazioni predefinite create su una piattaforma non sono disponibili sull'altra.

File di anteprima File di anteprima creati su una piattaforma non sono disponibili sull'altra. Quando un progetto viene aperto su una piattaforma diversa, Adobe Premiere Pro esegue nuovamente il rendering dei file di anteprima. Quando il progetto viene successivamente aperto sulla piattaforma originale, Adobe Premiere Pro esegue nuovamente il rendering dei file di anteprima.

File ad alta profondità di bit File Windows AVI contenenti video non compressi a 10 bit 4:2:2 (v210) oppure video non compressi a 8 bit 4:2:2 (UYVU) non sono supportati su Mac.

Rendering dell'anteprima La qualità della riproduzione di file non nativi non sottoposti a rendering, come ad esempio AVI su MAC e MOV su Windows, è inferiore alla qualità della riproduzione di questi file sulle loro piattaforme native. Per tali file, è necessario eseguire il rendering dei file di anteprima sulla piattaforma corrente. I file di anteprima vengono sempre sottoposti a rendering in un formato nativo. Una barra rossa nella timeline indica le sezioni contenenti file che devono essere sottoposti a rendering.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Eseguire il montaggio in un ambiente a più piattaforme

Flussi di lavoro per applicazioni diverse

Potete usare diverse altre applicazioni Adobe per migliorare o modificare le risorse utilizzate nel progetto di Adobe premiere Pro.

- Importate i file ripresi con OnLocation e i relativi metadati in progetti Adobe Premiere Pro. consultate "Importazione di clip da OnLocation" a pagina 104.
- Avviate Adobe Bridge all'interno di Adobe Premiere Pro per organizzare, contrassegnare e trovare le risorse per poi inserirle in varie applicazioni, tra le quali Adobe Premiere Pro, in modo da poterle modificare. (Consultate l'aiuto in linea di Adobe Bridge).
- Importate in Adobe Premiere Pro file a livelli di Photoshop, file di Illustrator, progetti di After Effects, file creati con versioni precedenti di Adobe Title Designer e vari file creati con Adobe Premiere 6.0, tutti in Adobe Premiere Pro. Consultate "Importare i file con il comando Importa" a pagina 94.
- In Adobe Premiere Pro, usate il comando Modifica originale per modificare una risorsa all'interno dell'applicazione nella quale è stata generata. Consultate "Modificare una clip nell'applicazione originale" a pagina 31.
- In Adobe Premiere Pro, usate il comando Modifica in Adobe Soundbooth per modificare un file audio o una traccia audio in Soundbooth. Consultate "La modifica dell'audio in Adobe Soundbooth" a pagina 256. In alternativa, se avete installato Adobe Audition, potete usare il comando Modifica in Adobe Audition per modificare un file audio o una colonna sonora. Consultate "Modifica dell'audio in Adobe Audition" a pagina 257.
- Usate Adobe Dynamic Link per creare una nuova composizione After Effects all'interno di un progetto di Adobe Premiere Pro. Qualsiasi modifica eseguita su questa composizione in After Effects apparirà immediatamente in Adobe Premiere Pro senza necessità di rendering. Consultate "Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)" a pagina 38 e Operazioni con Adobe Premiere Pro e After Effects).
- Esportate le sequenze da Adobe Premiere Pro in Adobe Encore per la creazione e la masterizzazione su DVD o dischi Blu-ray. Consultate "L'esportazione per DVD, disco Blu-ray o CD" a pagina 486.

- Esportate le sequenze in formato FLV per la distribuzione sul Web o per ulteriore lavorazione in Adobe Flash Professional o Adobe Dreamweaver. Consultate "L'esportazione per il Web" a pagina 496.

Adobe Bridge

Adobe® Bridge CS4 è uno strumento multipiattaforma che include anche Adobe® Creative Suite® 4. Consente di individuare, organizzare, cercare gli asset Adobe e non Adobe necessari per creare una stampa, contenuti web, video e audio. È impossibile avviare Adobe Bridge da qualsiasi applicazione di Adobe Creative Suite ad eccezione di Acrobat 8.

Con Adobe Bridge, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Gestire immagini, metraggi e file audio; potete visualizzare, ricercare, ordinare ed elaborare file. Potete inoltre modificare i metadati per i file in Adobe Bridge e inserire i file in documenti, progetti o composizioni.
- Lavorare con le risorse gestite di Version Cue®.
- Eseguire operazioni automatizzate, come i comandi in batch.
- Gestire foto, ovvero generare una galleria per il Web, importare e modificare foto dalla scheda di una fotocamera digitale, raggruppare in stack foto correlate e aprire o importare file Raw e modificarne le impostazioni senza avviare Photoshop. Con Adobe Bridge, potete inoltre cercare le principali librerie esenti da diritti e scaricare immagini esenti da royalty mediante Adobe Stock Photos.
- Avviare una conferenza Web in tempo reale per condividere il desktop e rivedere i documenti.
- Sincronizzare le impostazioni di colore in tutti i componenti di Adobe Creative Suite gestiti da colore.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di Adobe Bridge, consultate la guida di Adobe Bridge.

Modificare una clip nell'applicazione originale

Il comando Modifica originale consente di aprire le clip nelle applicazioni associate ai relativi tipi di file. Potete modificarle nelle applicazioni associate e incorporare automaticamente le modifiche nel progetto corrente senza uscire da Adobe Premiere Pro o sostituire i file. Nei filmati Adobe Premiere Pro è inoltre possibile incorporare delle informazioni che consentono di aprirli tramite il comando Modifica originale presente in altre applicazioni, quali Adobe After Effects.

1 Selezionate una clip nel pannello Progetto o Timeline.

2 Scegliete Modifica > Modifica originale.

Per esportare un filmato con l'informazione di utilizzare il comando Modifica originale, scegliete Progetto nel menu Opzioni di incorporamento della finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione dei filmati. Consultate "Esportare un file di filmato per ulteriori operazioni di montaggio" a pagina 476.

Operazioni con Photoshop e Adobe Premiere Pro

Se utilizzate Photoshop per creare immagini fisse, potete utilizzare Adobe Premiere Pro per farle muovere e modificarle. Potete animare un'intera immagine o qualsiasi suo livello.

Potete modificare singoli fotogrammi di file video e di sequenze di immagini in Photoshop. Oltre a utilizzare gli strumenti di Photoshop per modificare e disegnare sui video, potete anche applicare filtri, maschere, trasformazioni, stili di livelli e metodi di fusione. Potete disegnare utilizzando il timbro clone, il timbro pattern, il pennello di correzione o il pannello di correzione punti. Potete anche modificare i fotogrammi del video mediante lo strumento Patch.

In Photoshop, con il timbro clone potete campionare un fotogramma di un livello video e disegnare con la sorgente campionata su un altro fotogramma del video. Mentre vi spostate su diversi fotogrammi di destinazione, il fotogramma sorgente cambia rispetto al fotogramma campionato inizialmente.

Dopo aver apportato le modifiche potete salvare il video come file PSD oppure eseguirne il rendering come filmato di QuickTime o sequenza di immagini. Potete quindi reimportare i fotogrammi in Adobe Premiere Pro per ulteriore modifica.

Se usate Adobe Premiere Pro per creare filmati, grazie a Photoshop potete perfezionarne i singoli fotogrammi. Potete rimuovere elementi visivi indesiderati, disegnare su singoli fotogrammi o utilizzare gli strumenti di selezione avanzata e mascheramento di Photoshop per dividere un fotogramma in più elementi da animare o comporre.

Confronto dei vantaggi per azioni specifiche

La forza di Adobe Premiere Pro risiede nelle sue numerose funzionalità di montaggio video. Potete utilizzarlo per combinare file di Photoshop con clip video, clip audio e altre risorse, utilizzando i file di Photoshop, ad esempio, come titoli, grafica e maschere.

Al contrario, Photoshop dispone di ottimi strumenti per disegnare, colorare e selezionare parti di un'immagine. Tracciare una forma complessa per creare una maschera è molto più semplice con lo strumento selezione rapida o lazo magnetico di Photoshop anziché con gli strumenti di mascheramento di Adobe Premiere Pro. Invece di disegnare a mano in Adobe Premiere Pro una maschera per ogni fotogramma, conviene eseguire questa azione in Photoshop. Allo stesso modo, se applicate a mano vari tratti colorati per eliminare i disturbi, conviene usare gli appositi strumenti di Photoshop.

Le funzioni video e di animazione di Photoshop Extended permettono di eseguire animazioni semplici, basate su fotogrammi. Adobe Premiere Pro, tuttavia, offre un maggiore controllo dei fotogrammi chiave su diverse proprietà.

Scambio delle immagini

Con Adobe Premiere Pro potete importare ed esportare le immagini in molti formati, ma in genere è preferibile usare il formato PSD nativo di Photoshop per trasferire singoli fotogrammi o sequenze di immagini da Photoshop ad Adobe Premiere Pro.

Quando importate un file PSD, Adobe Premiere Pro consente di conservare singoli livelli e maschere. Quando importate un file PSD in Adobe Premiere Pro, potete scegliere se importarlo come immagine ridotta a livello singolo o con tutti i suoi livelli, separati e intatti.

Spesso conviene preparare un'immagine in Photoshop prima di importarla in Adobe Premiere Pro. Ad esempio, potrebbe essere utile correggere i colori, ridimensionare l'immagine o ritagliarla. Spesso è meglio apportare le modifiche una sola volta al file originale in Photoshop piuttosto che obbligare Adobe Premiere Pro a eseguire la medesima operazione più volte al secondo durante il rendering di ogni fotogramma in un'anteprima o nel prodotto finale.

Create un nuovo documento PSD dalla finestra di dialogo Nuovo file di Photoshop, usando come predefinito Film e video. In questo modo potete iniziare con un documento impostato correttamente per un tipo di output video specifico. Se state già lavorando in Adobe Premiere Pro, potete creare un nuovo documento PSD che abbia le stesse impostazioni di composizione e sequenza scegliendo File > Nuovo > File Adobe Photoshop.

Scambio di filmati

Potete anche scambiare file video, come i filmati QuickTime, tra Photoshop e Adobe Premiere Pro. Se aprite un filmato in Photoshop, viene creato un livello video che fa riferimento al file del filmato originale. I livelli video vi consentono di disegnare in modo non distruttivo sui fotogrammi del filmato. Quando salvate un file PSD con un livello video, verranno salvate le modifiche apportate al livello video e non quelle apportate al filmato originale.

Potete anche eseguire il rendering del filmato direttamente da Photoshop. Ad esempio, potete creare da Photoshop un filmato QuickTime da importare successivamente in Adobe Premiere Pro.

Colore

Adobe Premiere Pro lavora internamente con i colori in uno spazio di colori RGB (red, green, blue ossia rosso, verde, blu). Se desiderate modificare in Adobe Premiere Pro clip video create in Photoshop, dovrete crearle in RGB.

A seconda del tipo di output finale, è meglio assicurarsi che, in Photoshop, i colori dell'immagine siano sicuri per la trasmissione prima di importare l'immagine in Adobe Premiere Pro. Un modo ideale per eseguire questa operazione è assegnare lo spazio di colori di destinazione adeguato, ad esempio SDTV (Rec. 601) al documento in Photoshop.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Utilizzo di Photoshop con Adobe Premiere Pro

Importare livelli 3D da Photoshop

Creare e modificare file di Photoshop

Potete creare un file di Photoshop che erediterà automaticamente le impostazioni relative a pixel e proporzioni dei fotogrammi del progetto Adobe Premiere Pro. In Photoshop potete inoltre modificare qualsiasi file di immagine di un progetto Adobe Premiere Pro.

Creare un nuovo file di Photoshop nel progetto

❖ Scegliete File > Nuovo > File di Photoshop.

Viene aperto Photoshop con una nuova immagine vuota. Le dimensioni dei pixel corrispondono alle dimensioni del fotogramma del video del progetto e le guide dell'immagine mostrano le aree di sicurezza titolo e di sicurezza azione per il progetto.

Modificare un file di immagine in Photoshop

All'interno di un progetto potete aprire un file di immagine nella maggior parte dei formati supportati da Adobe Photoshop. Adobe Premiere Pro non importa file nei formati di colore CMYK o LAB.

1 Selezionate una clip nel pannello Progetto o Timeline.

2 Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Photoshop.

Il file viene aperto in Photoshop. Quando salvate il file, le modifiche sono disponibili nel progetto.

Utilizzo di Adobe Premiere Pro e After Effects

Adobe® Premiere® Pro CS4 è progettato per acquisire, importare e modificare filmati. After Effects è progettato per creare grafica con animazione, applicare effetti visivi, elementi visivi composti, eseguire la correzione del colore ed altre attività di post-produzione per i filmati.

Potete facilmente scambiare progetti, composizioni, sequenze, tracce e livelli fra After Effects e Adobe Premiere Pro:

- Potete importare un progetto di Adobe Premiere Pro in After Effects. Potete anche importare in After Effects progetti di Adobe Premiere® 6.0 e 6.5. Consultate Importare un progetto di Adobe Premiere Pro, nella guida di After Effects.
- Potete esportare un progetto di After Effects come progetto di Adobe Premiere Pro. Consultate Esportare un progetto di After Effects, nella guida di After Effects.

- Potete copiare e incollare tracce e livelli fra After Effects e Adobe Premiere Pro. Consultate "Copiare tra After Effects e Adobe Premiere Pro" a pagina 34.

Se disponete di Adobe Creative Suite® 4 Production Premium o Master Collection, potete effettuare le seguenti operazioni:

- Avviate Adobe Premiere Pro dall'interno di After Effects e acquisite la ripresa da usare in After Effects. Consultate Utilizzare Adobe Premiere Pro per l'acquisizione, nella guida di After Effects.
- Usate Adobe Dynamic Link per lavorare con le composizioni di After Effects in Adobe Premiere Pro senza sottoporle preventivamente al rendering. In Adobe Premiere Pro, una composizione collegata dinamicamente appare come una clip.
- Usate Adobe Dynamic Link per lavorare con le sequenze di Adobe Premiere Pro in After Effects senza sottoporle preventivamente al rendering. In After Effects, una sequenza collegata dinamicamente appare come un elemento di metraggio.
- Avviate After Effects dall'interno di Adobe Premiere Pro e create una nuova composizione con impostazioni corrispondenti a quelle del progetto Adobe Premiere Pro.
- Selezionate un set di clip in Adobe Premiere Pro e convertitele in una composizione in After Effects.

Per informazioni sull'uso di Dynamic Link con After Effects e Adobe Premiere Pro, consultate Dynamic Link e After Effects nella guida di After Effects e "Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)" a pagina 38 nella guida di Adobe Premiere Pro.

Per visualizzare le esercitazioni video sulle operazioni con After Effects e Adobe Premiere Pro utilizzando Dynamic Link, visitate il sito Web di Adobe:

- www.adobe.com/go/vid0250_it
- www.adobe.com/go/vid0256_it
- www.adobe.com/go/lrvid4108_xp_it

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare una composizione After Effects da clip in Adobe Premiere Pro (solo Production Premium)" a pagina 42

"Importazione di composizioni After Effects" a pagina 106

Operazioni Copia e Incolla tra After Effects e Adobe Premiere Pro

Copiare tra After Effects e Adobe Premiere Pro

- Dal pannello Timeline di After Effects, potete copiare i livelli basati su elementi di metraggio video o audio (inclusi i livelli in tinta unita) e incollarli nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro.
- Dal pannello Timeline di Adobe Premiere Pro potete copiare risorse (qualsiasi elemento in una traccia) e incollarle nel pannello Timeline di After Effects.
- Potete copiare e incollare elementi di metraggio dal pannello Progetto di After Effects a quello di Adobe Premiere Pro e viceversa.

  Nota: *non è tuttavia possibile incollare elementi di metraggio dal pannello Progetto di After Effects al pannello Timeline di Adobe Premiere.*

Se desiderate lavorare con tutte le clip o con un'unica sequenza di un progetto di Adobe Premiere Pro, utilizzate invece il comando Importa per importare il progetto in After Effects.

Usate Adobe Dynamic Link per creare collegamenti dinamici senza rendering tra le composizioni nuove o quelle esistenti in After Effects e Adobe Premiere Pro.

All'indirizzo www.adobe.com/go/vid0256_it potete trovare un video che illustra alcuni dei modi con cui è possibile condividere tra After Effects e Adobe Premiere Pro.

Copiare da After Effects ad Adobe Premiere Pro

Potete copiare un livello basato su un elemento di metraggio da una composizione di After Effects e incollarlo in una sequenza di Adobe Premiere Pro. Il livello viene convertito in clip nella sequenza e l'elemento di metraggio sorgente viene copiato nel proprio pannello Progetto. Se un livello contiene un effetto usato anche da Adobe Premiere Pro, vengono convertiti sia l'effetto che le impostazioni e i fotogrammi chiave associati.

Potete inoltre copiare composizioni nidificate, livelli di Photoshop, livelli in tinta unita e livelli audio. Adobe Premiere Pro consente di convertire composizioni in sequenze nidificate e i livelli in tinta unita in mascherini colore. Non è possibile copiare livelli forma, testo, fotocamera, luce o regolazione in Adobe Premiere Pro.

1 Avviate Adobe Premiere Pro (è necessario avviare Adobe Premiere Pro prima di copiare il livello in After Effects).

2 Selezionate uno o più livelli dal pannello della timeline di After Effects.

Nota: *se selezionate più livelli che non si sovrappongono in After Effects, questi vengono inseriti nella stessa traccia in Adobe Premiere Pro. Se invece i livelli si sovrappongono in After Effects, l'ordine in cui li avete selezionati determina l'ordine di inserimento nelle tracce in Adobe Premiere Pro. Ciascun livello viene posizionato su una traccia separata e l'ultimo livello selezionato appare sulla traccia 1. Ad esempio, se si selezionano i livelli dall'alto verso il basso, questi vengono visualizzati nell'ordine inverso in Adobe Premiere Pro, con il livello più in basso sulla traccia 1.*

3 Scegliete Modifica > Copia.

4 In Adobe Premiere Pro, aprite una sequenza nel pannello Timeline.

5 Portate l'indicatore orario corrente sulla posizione desiderata e scegliete Modifica > Incolla o Modifica > Incolla con inserimento.

Risultati dell'operazione Incolla in Adobe Premiere Pro

Quando incollate un livello in una sequenza di Adobe Premiere Pro, i fotogrammi chiave, gli effetti e altre proprietà del livello copiato vengono convertiti come segue:

Elemento di After Effects	Convertito in Adobe Premiere Pro	Note
Proprietà Volume audio	Filtro Volume canale	
Metodi di fusione	I metodi di fusione supportati da Adobe Premiere Pro vengono convertiti.	
Fotogrammi chiave e proprietà degli effetti	Fotogrammi chiave e proprietà degli effetti, se gli effetti esistono anche in Adobe Premiere Pro	In Adobe Premiere Pro sono elencati gli effetti non supportati come non in linea nel pannello Controlli effetti. Alcuni effetti di After Effects hanno gli stessi nomi di quelli in Adobe Premiere Pro; tuttavia poiché si tratta di effetti diversi non vengono convertiti.
Espressioni	Non convertite	
Marcatori livello	Indicatori di clip	
Maschere e mascherini	Non convertiti	

Elemento di After Effects	Convertito in Adobe Premiere Pro	Note
Effetto Mixer stereo	Filtro Volume canale	
Proprietà Modifica tempo	Effetto Modifica tempo	
Proprietà Dilatazione tempo	Proprietà Velocità	Le proprietà Velocità e Dilatazione tempo vengono convertite in misura inversa. Ad esempio, con una velocità del 200% in After Effects si ottiene una velocità del 50% in Adobe Premiere Pro.
Valori e fotogrammi chiave della proprietà Trasformazione	Valori e fotogrammi chiave Movimento o Opacità	Il tipo di fotogramma chiave (Bezier, Curva Bezier automatica o Blocco) viene mantenuto.

Copiare da Adobe Premiere Pro ad After Effects

È possibile copiare una risorsa video o audio da una sequenza di Adobe Premiere Pro e incollarla in una composizione di After Effects. In After Effects le risorse vengono convertite in livelli di metraggio e gli elementi del metraggio sorgente vengono copiati nel pannello Progetto. Se la risorsa contiene un effetto usato anche da After Effects, vengono convertiti sia l'effetto che le impostazioni e i fotogrammi chiave associati.

Potete copiare mascherini colore, immagini fisse, sequenze nidificate e file non in linea. In After Effects i mascherini colore vengono convertiti in livelli in tinta unita e le sequenze nidificate in composizioni nidificate. Quando copiate un'immagine fissa di Photoshop in After Effects, le informazioni sul livello di Photoshop vengono conservate. Non è possibile incollare titoli di Adobe Premiere Pro in After Effects; è invece possibile incollare testo con attributi dalla finestra Titolazione di Adobe Premiere ad After Effects.

1. Selezionate una risorsa nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro.
2. Scegliete Modifica > Copia.
3. In After Effects, aprite una composizione nel pannello Timeline.
4. Con il pannello Timeline attivo, scegliete Modifica > Incolla. La risorsa appare come livello più alto nel pannello della timeline.

Nota: *per incollare la risorsa a livello dell'indicatore orario corrente, posizionate l'indicatore orario corrente e premete Ctrl+Alt+V (Windows) o Comando+Opzione+V (Mac OS).*

Risultati dell'operazione Incolla in After Effects

Quando incollate una risorsa in una composizione After Effects, i fotogrammi chiave, gli effetti e altre proprietà della risorsa copiata vengono convertiti come segue:

Risorsa di Adobe Premiere	Convertita in After Effects	Note
Traccia audio	Livelli audio	Le tracce audio surround 5.1 o superiori a 16 bit non sono supportate. Le tracce audio mono e stereo vengono importate come uno o due livelli.
Barre e tono	Non convertiti	
Metodi di fusione	Convertiti	
Marcatore di clip	Indicatore di livello	
Mascherini colore	Livelli con colore in tinta unita	

Risorsa di Adobe Premiere	Convertita in After Effects	Note
Filtro Ritaglia	Livello maschera	
Fermo fotogramma	Proprietà Modifica tempo	
Valori e fotogrammi chiave Movimento o Opacità	Valori e fotogrammi chiave della proprietà Trasformazione	Il tipo di fotogramma chiave (Bezier, Curva Bezier automatica o Blocco) viene mantenuto.
Marcatore di sequenza	Marcatori in un livello tinta unita nuovo	Per copiare i marcatori sequenza, dovete copiare la sequenza stessa o importare l'intero progetto di Adobe Premiere Pro come composizione.
Proprietà Velocità	Proprietà Dilatazione tempo	Le proprietà Velocità e Dilatazione tempo vengono convertite in misura inversa. Ad esempio, con una velocità del 50% in Adobe Premiere Pro si ottiene una velocità del 200% in After Effects.
Effetto Modifica tempo	Proprietà Modifica tempo	
Titoli	Non convertiti	
Contatori universali	Non convertiti	
Transizioni video e audio	Livelli in tinta unita o fotogrammi chiave (solo Dissolvenza incrociata) Opacità	
Proprietà e fotogrammi chiave degli effetti video	Proprietà e fotogrammi chiave degli effetti, se l'effetto esiste in After Effects	Gli effetti non supportati in After Effects non vengono visualizzati nel pannello Controlli effetti.
Filtri audio Volume e Volume canale	Effetto Stereo Mixer	Gli altri filtri audio non vengono convertiti.

Utilizzo di Adobe Premiere Pro e Adobe Flash

Adobe Premiere Pro è uno strumento professionale per il montaggio video. Se utilizzate Adobe Flash Professional per creare contenuto interattivo per siti Web e dispositivi portatili, potete utilizzare Adobe Premiere Pro per modificare i filmati di tali progetti. Adobe Premiere Pro vi fornisce strumenti professionali per l'editing accurato dei fotogrammi, compresi strumenti per l'ottimizzazione dei file video per la riproduzione sugli schermi dei computer o dei dispositivi mobili.

Adobe Flash Professional è uno strumento per incorporare filmati nelle presentazioni per il Web e i dispositivi portatili. Adobe Flash offre vantaggi dai punti di vista tecnologico e creativo che vi consentono di unire video a dati, grafica e controllo interattivo. Il formato FLV consente di inserire oggetti video in una pagina Web in un formato visualizzabile universalmente.

Se utilizzate Adobe Premiere Pro per esportare file FLV, potete utilizzare Adobe Flash per inserirli in siti Web interattivi o in applicazioni per dispositivi mobili. Adobe Flash è in grado di importare i marcatori di sequenza aggiunti in una sequenza Adobe Premiere Pro come cue point. Questi cue point consentono di attivare eventi nei file SWF in riproduzione.

Se esportate file video in altri formati standard, in Adobe Flash potete codificare i video all'interno di applicazioni "rich media" utilizzando le tecnologie di compressione più recenti per ottenere la migliore qualità possibile con file di piccole dimensioni.

Tracciamento video con Adobe Bridge e la funzione Ricalco dinamico di Illustrator

Potete tracciare rapidamente un soggetto in un video e riempirne i contorni con il colore utilizzando il comando Tracciamento in diretta in Adobe Illustrator e la funzione di elaborazione batch in Adobe Bridge.

1 Esportate la sequenza da Adobe Premiere Pro come serie di immagini fisse.

2 Selezionate un predefinito in Illustrator.

3 Selezionate le serie in Adobe Bridge e scegliete Strumenti > Illustrator > Tracciamento in diretta.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Esportare sequenze di immagini fisse" a pagina 483

Tracciamento video con Adobe Bridge e la funzione Ricalco dinamico di Illustrator

Adobe Dynamic Link

Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

In precedenza, la condivisione di risorse multimediali tra applicazioni di post-produzione richiedeva in genere l'esecuzione del rendering del materiale in un'applicazione prima di consentirne l'importazione in un'altra; si tratta di un flusso di lavoro poco efficiente e particolarmente lungo. Per apportare modifiche nell'applicazione originale, era necessario eseguire nuovamente il rendering della risorsa. Inoltre, più versioni di una risorsa sottoposta a rendering occupano molto spazio su disco e possono essere di difficile gestione.

Adobe Dynamic Link, una funzione di Adobe Creative Suite® Production Premium e Master Collection, offre un'alternativa a questo flusso di lavoro: la possibilità di creare collegamenti dinamici tra After Effects, Adobe Premiere Pro, Encore® e Soundbooth®. La semplicità della creazione di un collegamento dinamico è paragonabile all'importazione di qualsiasi tipo di risorsa; inoltre, le risorse collegate in maniera dinamica sono contrassegnate da icone e colori di etichetta specifici che ne facilitano l'identificazione. I collegamenti dinamici vengono salvati in file di progetto, composizioni e documenti generati da tali applicazioni.

Le modifiche apportate in After Effects a una composizione con collegamento dinamico sono immediatamente visibili nelle clip collegate in Adobe Premiere Pro, Encore o Soundbooth. Le modifiche apportate a sequenze con collegamento dinamico in Adobe Premiere Pro sono immediatamente visibili in After Effects, Encore e Soundbooth. Non dovete eseguire prima il rendering o salvare le modifiche.

Per un'esercitazione video su Adobe Dynamic Link, consultate www.adobe.com/go/lrvid4108_xp_it.

Collegamenti per e da Adobe Premiere Pro.

Potete inviare le clip selezionate da Adobe Premiere Pro ad After Effects come composizione o composizione nidificata, sostituendo le clip in Adobe Premiere Pro con una composizione con collegamento dinamico. Le modifiche apportate alla composizione in After Effects sono immediatamente visibili in Adobe Premiere Pro.

Con Adobe Dynamic Link, potete inoltre inviare le sequenze da Adobe Premiere Pro a Encore per la realizzazione di DVD, Blu-ray Disc o file SWF. Le modifiche apportate alle sequenze con collegamento dinamico in Adobe Premiere Pro sono immediatamente visibili in Encore.

La condivisione dei contenuti tra le applicazioni dell'edizione Production Premium può inoltre essere eseguita mediante operazioni Copia e Incolla tra After Effects e Adobe Premiere Pro, esportazione dei progetti di After Effects in Adobe Premiere Pro, utilizzo del comando Acquisisci in Adobe Premiere Pro in After Effects e importazione dei progetti Adobe Premiere Pro in After Effects. Non potete, tuttavia, importare un progetto di Adobe Premiere Pro in After Effects se il progetto contiene un collegamento dinamico a una composizione di After Effects. Per ulteriori informazioni, consultate le sezioni relative della guida di ciascuna applicazione.

Collegamenti per e da After Effects.

Quando eseguite un collegamento dinamico a una composizione After Effects da Adobe Premiere Pro, Encore o Soundbooth, il collegamento è visibile nel pannello Progetto dell'applicazione in uso. Potete utilizzare una composizione con collegamento dinamico nel modo in cui usereste ogni altra risorsa. Quando inserite una composizione collegata nella timeline dell'applicazione in uso, nel pannello della timeline appare una clip collegata, ossia un riferimento alla composizione collegata nel pannello Progetto. After Effects esegue il rendering della composizione collegata fotogramma per fotogramma durante la riproduzione nell'applicazione in uso.

In Adobe Premiere Pro, potete visualizzare in anteprima la composizione di After Effects con collegamento dinamico nel monitor Sorgente, impostare i punti di attacco e stacco, aggiungere la composizione a una sequenza e modificarla con gli strumenti di Adobe Premiere Pro. Se aggiungete a una sequenza una composizione collegata contenente sia video che audio, nella timeline vengono inserite le clip video e audio collegate. Per modificare le clip separatamente, potete scollegare il video dall'audio.

In Encore, potete utilizzare una composizione di After Effects con collegamento dinamico per creare un menu in movimento oppure potete inserirla nella timeline e utilizzare gli strumenti di Adobe Encore per modificarla. Se aggiungete a una timeline di Encore una composizione collegata contenente sia video che audio, in Encore vengono inserite clip video e audio separate nella timeline.

Al di fuori di Adobe Dynamic Link, potete creare composizioni After Effects dai menu Encore.

Collegamenti a Soundbooth

In Soundbooth, potete collegare dinamicamente le composizioni di After Effects e le sequenze di Adobe Premiere Pro. Le anteprime video che ne risultano offrono riferimenti visivi utili per le modifiche audio. Le modifiche apportate in After Effects e Adobe Premiere Pro sono immediatamente visibili in Soundbooth.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni Copia e Incolla tra After Effects e Adobe Premiere Pro" a pagina 34

www.adobe.com/go/lrvid4108_xp_it

www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_dynlink_it

Salvataggio e Adobe Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Per creare un collegamento dinamico da Adobe Premiere Pro o Encore a una composizione di questa applicazione, dovete prima salvare il progetto di After Effects almeno una volta. Tuttavia, non occorre successivamente salvare le modifiche di un progetto di After Effects per visualizzare le modifiche a una composizione collegata in Adobe Premiere Pro o Encore.

Se usate il comando Salva con nome per copiare un progetto di After Effects contenente composizioni con riferimenti effettuati tramite Adobe Dynamic Link, in Adobe Premiere Pro o Encore viene utilizzata come sorgente della composizione collegata la composizione originale, anziché la nuova copia. Potete ricollegare una composizione alla nuova copia in qualsiasi momento.

Gestire le prestazioni e Adobe Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Poiché una composizione collegata può fare riferimento a una composizione sorgente complessa, le operazioni effettuate su una composizione collegata possono richiedere tempi di elaborazione maggiori in quanto After Effects applica tali operazioni e rende disponibili i dati finali in Adobe Premiere Pro o Encore. In alcuni casi, l'aumento dei tempi di elaborazione può rallentare la visualizzazione in anteprima o la riproduzione.

Se lavorate su composizioni sorgente complesse e vi accorgete di ritardi nella riproduzione, potete rendere la composizione non in linea o disabilitare una clip collegata, per interrompere momentaneamente il riferimento a una composizione con collegamento dinamico oppure eseguire il rendering della composizione e sostituire la composizione con collegamento dinamico con un file di rendering. Se lavorate solitamente con composizioni sorgente complesse, provate ad aggiungere RAM o utilizzare un processore più potente.

Colore e Adobe Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Adobe After Effects viene eseguito nello spazio colore RGB (rosso, verde e blu). Adobe Premiere Pro, invece, utilizza lo spazio colore YUV. Quando usate una composizione con collegamento dinamico, Adobe Premiere Pro la converte in YUV o mantiene lo spazio colore RGB, a seconda del formato dell'output.

Le composizioni con collegamento dinamico vengono visualizzate nella profondità colore del progetto di After Effects (8, 16 o 32 bpc, a seconda delle impostazioni del progetto). Se utilizzate risorse HDR (intervallo dinamico alto), impostate la profondità colore del progetto di After Effects su 32 bpc.

Affinché Adobe Premiere Pro esegua un'elaborazione con la massima qualità possibile, in Adobe Premiere Pro scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Rendering video e selezionate Profondità in bit max. Questa opzione potrebbe tuttavia rallentare l'elaborazione.

Creare un collegamento a una nuova composizione con Adobe Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

Quando eseguite il collegamento a una nuova composizione da Adobe Premiere Pro o Encore, After Effects viene avviato e viene creato un nuovo progetto e una composizione con dimensioni, proporzioni in pixel, frequenza dei fotogrammi e frequenza di campionamento audio del progetto di Adobe Premiere Pro o Encore (se After Effects è già in esecuzione, viene creata una nuova composizione nel progetto corrente). Il nome della nuova composizione è basato sul nome del progetto di Adobe Premiere Pro o Encore seguito da "Composizione collegata *[x]*".

Nota: *After Effects non crea una nuova composizione con collegamento dinamico se è già aperta una composizione. Prima di creare un collegamento dinamico a una nuova composizione da Adobe Premiere Pro, chiudere tutte le composizioni After Effects. Tuttavia, potete lasciare aperto After Effects.*

1. In Adobe Premiere Pro o Adobe Encore scegliete File > Adobe Dynamic Link > Nuova composizione After Effects.
2. Se viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome di After Effects, immettete un nome e un percorso per il progetto di After Effects e fate clic su Salva.

Quando create il collegamento a una nuova composizione di After Effects, la durata della composizione viene impostata su 30 secondi. Per modificare la durata, selezionate la composizione in After Effects e scegliete Composizione > Impostazioni composizione. Fate clic sulla scheda Base e specificate un nuovo valore per Durata.

Creare un collegamento a una composizione esistente con Adobe Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

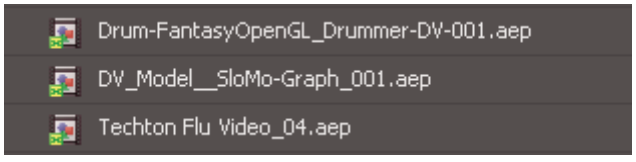
Per ottenere risultati migliori, le impostazioni di composizione (come le dimensioni, le proporzioni pixel, la frequenza fotogrammi) devono corrispondere a quelle usate nel progetto Adobe Premiere Pro o Adobe Encore

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Adobe Premiere Pro o Encore, scegliete File > Adobe Dynamic Link > Importa composizione After Effects. Scegliete un file di progetto di After Effects (.aep), quindi scegliete una o più composizioni.
- In Adobe Premiere Pro scegliete File > Importa. Scegliete un file di progetto di After Effects e fate clic su Apri; scegliete quindi una composizione nella finestra di dialogo Composizione e fate clic su OK.
- Trascinate una o più composizioni dal pannello Progetto di After Effects al pannello Progetto di Adobe Premiere Pro o Encore
- Trascinate un file di progetto di After Effects nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro. Se il file di progetto di After Effects contiene più composizioni, Adobe Premiere Pro visualizza la finestra di dialogo Importa composizione.

***Nota:** potete collegarvi più volte a una singola composizione di After Effects in uno specifico progetto di Adobe Premiere Pro. Tuttavia, in un progetto di Adobe Encore, potete collegarvi a una composizione di After Effects una sola volta.*

Encore e After Effects: se state effettuando il collegamento alle composizioni di Adobe Dynamic Link create da Encore con il comando Crea composizioni After Effects, disattivate i livelli di evidenziazione immagine secondaria in After Effects in modo da poterne controllare la visualizzazione in Encore.



Composizioni di After Effects con collegamento dinamico

Eliminare una composizione o una clip con collegamento dinamico (solo Production Premium o Master Collection)

Potete eliminare una composizione collegata da un progetto di Encore se la composizione non è in uso nel progetto. Potete eliminare una composizione collegata da un progetto di Adobe Premiere Pro in qualsiasi momento, anche se la composizione è in uso nel progetto.

Potete eliminare clip collegate, ossia semplici riferimenti alla composizione collegata nel pannello progetto, dalla timeline di una sequenza di Adobe Premiere Pro o da un menu o una timeline di Adobe Encore in qualsiasi momento.

❖ In Adobe Premiere Pro o Encore, selezionate la composizione o la clip collegata e premete il tasto Canc.

Modificare una composizione con collegamento dinamico in After Effects (solo Production Premium o Master Collection)

Usate il comando Modifica originale di Adobe Premiere Pro o Encore per modificare una composizione di After Effects collegata. Dopo l'apertura di After Effects, potete apportare modifiche senza dovere usare nuovamente il comando Modifica originale.

1 Selezionate la composizione di After Effects nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro o Encore o scegliete una clip collegata nella timeline e scegliere Modifica > Modifica originale.

2 Apportate le modifiche in After Effects, quindi passate ad Adobe Premiere Pro o Encore per visualizzarle.

Le modifiche apportate in After Effects saranno visualizzate in Adobe Premiere Pro; tuttavia i file di anteprima sottoposti a rendering da Adobe Premiere Pro per la clip prima delle modifiche saranno annullati.

Nota: *se modificate il nome della composizione in After Effects dopo avere creato un collegamento dinamico alla stessa da Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro non aggiorna il nome della composizione collegata nel pannello Progetto ma conserva il collegamento dinamico.*

Creare una composizione After Effects da clip in Adobe Premiere Pro (solo Production Premium)

È possibile sostituire una selezione di clip in una sequenza in Adobe Premiere Pro con una composizione di After Effects basata su tali clip. La composizione eredita le impostazioni della sequenza da Adobe Premiere Pro e mantiene un collegamento dinamico con After Effects. Potete modificare la composizione Adobe Premiere Pro o After Effects.

1 In una sequenza, selezionate le clip da includere nella composizione.

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse su una delle clip selezionate.

3 Selezionate Sostituisci con composizione After Effects.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Dynamic Link da Adobe Premiere Pro ad After Effects

Composizioni non in linea e Adobe Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)

In Adobe Premiere Pro e Encore vengono visualizzate le composizioni collegate dinamicamente non in linea nelle circostanze seguenti:

- Avete rinominato, spostato o eliminato il progetto di After Effects contenente la composizione.
- Avete reso appositamente la composizione non in linea.
- Avete aperto il progetto contenente la composizione su un sistema nel quale non è installato Production Premium o Master Collection.
- State lavorando su un progetto tagliato tramite Gestione progetti di Adobe Premiere Pro. Project Manager non consente di spostare le composizioni di origine di After Effects nella cartella del progetto tagliato. È necessario eseguire questa operazione manualmente.

Le composizioni non in linea appaiono con l'icona Non in linea nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro. In Encore, nell'anteprima delle miniature viene visualizzata l'icona Non in linea se viene selezionata una risorsa non in linea nel pannello Progetto. Se usate una composizione non in linea, potete ricollegarla a una composizione originale di After Effects. Potete inoltre scegliere di ricollegare una composizione collegata a una composizione sorgente diversa.

Rendere non in linea una composizione con collegamento dinamico

Potete rendere non in linea una composizione con collegamento dinamico se le risorse di sistema non sono sufficienti per una riproduzione o visualizzazione in anteprima fluida oppure se desiderate condividere il progetto senza aprirlo su un sistema dotato di Production Premium o Master Collection. Questa operazione comporta l'interruzione del collegamento dinamico ad After Effects e la sostituzione nel pannello Progetto della composizione collegata con una composizione non in linea.

Potete eliminare temporaneamente le clip collegate in Adobe Premiere Pro selezionando la clip e scegliendo Clip > Modifica. Per ricollegare la clip, scegliete nuovamente Clip > Abilita (il segno di spunta accanto al comando indica che le clip selezionate sono abilitate). Per maggiori informazioni sulla disattivazione delle clip, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Pro.

1 In Adobe Premiere Pro, selezionate la composizione nel pannello Progetto.

2 Scegliete Progetto > Rendi non in linea.

Ricollegare una composizione con collegamento dinamico

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In Adobe Premiere Pro, selezionate la composizione e scegliete Progetto > Collega oggetto multimediale. Nella finestra di dialogo Importa composizione scegliete un progetto di After Effects e quindi scegliete una composizione.
- In Encore, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla composizione e scegliete Individua risorsa. Nella finestra di dialogo Individua risorsa, individuate la composizione che desiderate collegare e fate clic su Seleziona (Windows®) o Apri (Mac OS®).

Flusso di lavoro con metadati

Potete utilizzare i metadati per velocizzare il lavoro e offrire al vostro pubblico maggiori funzionalità. La gestione dei metadati è stata integrata non solo in Adobe Premiere Pro, ma in tutti i prodotti di Adobe Creative Suite Production Premium.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Metadati XMP in Creative Suite 4 Production Premium

"Gestione dei metadati" a pagina 121

"Convertire testo parlato in metadati testuali" a pagina 192

"Trovare una parola in una clip" a pagina 193

"Modificare una trascrizione di testo" a pagina 194

"Effettuare ricerche nei metadati" a pagina 124

"Esportazione dei metadati XMP" a pagina 504

Configurazione del sistema

La configurazione del sistema

Per poter utilizzare l'ampia gamma di funzionalità disponibili in Adobe Premiere Pro, con molta probabilità dovrete collegare dispositivi aggiuntivi al vostro computer. La maggior parte dei flussi di lavoro del montaggio, ad esempio, necessitano di collegamenti a videocamere o VTR, televisori e talvolta di un controller.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Requisiti di sistema

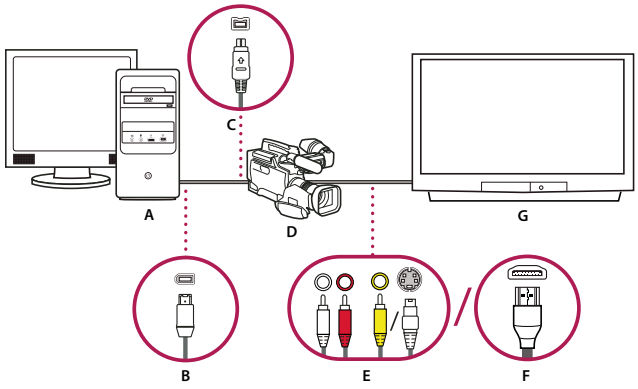
Hardware supportato

Per informazioni sul supporto in Adobe Premiere Pro di particolari videocamere, registratori VTR o altri dispositivi hardware, consultate Third-Party Hardware Compatibility (Compatibility con hardware di terze parti).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Compatibilità con hardware di terze parti

Configurare un sistema DV o HDV



Configurare DV/HDV
***A.** Computer e monitor del computer **B.** Connettore e porta FireWire a 6 pin **C.** Connettore e porta FireWire a 4 pin **D.** Videocamera DV/HDV **E.** Spinotti e prese RCA per audio sinistra (bianco), audio destra (rosso) e video composito (giallo); spinotto e presa per S-Video (y/c) **F.** Connettore e porta HDMI **G.** Monitor TV*

Questa configurazione vi permette di acquisire audio e video da una sorgente DV o HDV, di controllare il segnale su un monitor TV durante il montaggio e infine di riesportare le sequenze su nastro.

1. Collegate la videocamera DV, HDV o il VTR al computer mediante un cavo FireWire.
2. Collegate la videocamera o il VTR al monitor TV con un cavo video S-video o RCA e con cavi audio RCA, o con un cavo HDMI.
3. Attivate la modalità di riproduzione o VTR della videocamera o del VTR.
4. (Solo per videocamere HDV o VTR) Assicuratevi che il dispositivo sia in modalità riproduzione DV per progetti DV o modalità riproduzione HDV per progetti HDV. Per maggiori informazioni consultate il manuale dell'utente del dispositivo.
5. In Adobe Premiere Pro, selezionate File > Nuovo > Sequenza.

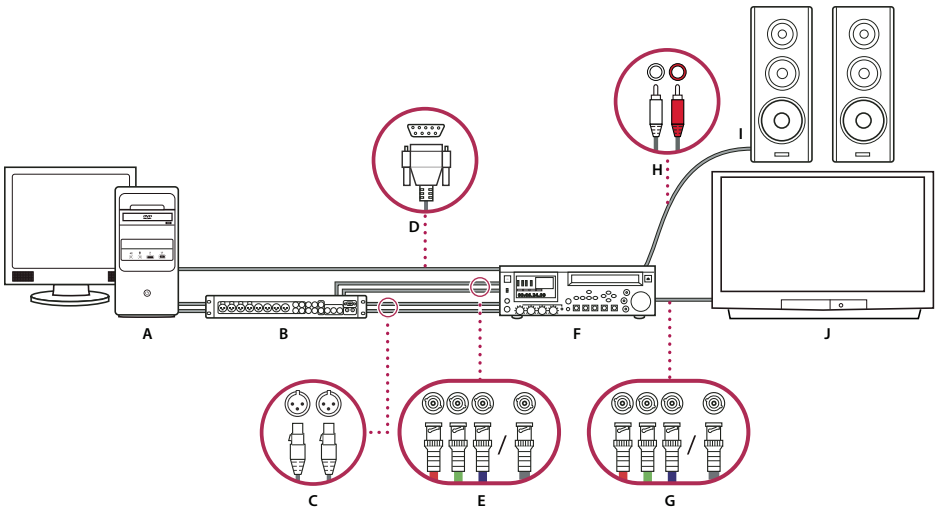
6 Nell'area Predefiniti disponibili della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate il predefinito HDV o DV corrispondente al formato della ripresa sorgente.

7 Digitate un nome nella casella Nome sequenza. Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creazione e modifica di progetti" a pagina 52

Configurare un sistema SD-SDI, HD-SDI o componente



Configurazione SDI/componente con breakout box
***A.** Computer e monitor del computer **B.** (Facoltativo) Breakout box A/V **C.** Spinotti e prese XLR per audio sinistra e destra **D.** Connettore e porta RS232/422 **E.** Spinotti e prese BNC per componente video Y/Pb/Pr, spinotto e presa BNC per video SDI **F.** VTR HD/SD **G.** Spinotti e prese BNC per componente video Y/Pb/Pr, spinotto e presa BNC per video SDI **H.** Spinotti e prese RCA per audio sinistra (bianco) e destra (rosso) **I.** Altoparlanti **J.** Monitor TV*

Questa configurazione vi permette di acquisire audio e video da SD-SDI, HD-SDI o da un dispositivo video componente (videocamera o VTR), di controllare il segnale su un monitor TV durante il montaggio e infine di riesportare le sequenze nella videocamera o nel VTR.

Questa configurazione richiede l'installazione di una scheda SDI o PCI componente sul computer oppure il collegamento di un dispositivo SDI o componente esterno mediante porta FireWire. Entrambe le soluzioni sono dotate di porte, solitamente connettori BNC, in grado di ricevere i segnali video SDI o componente.

Alcune schede SDI o PCI componente sono dotate di breakout box con porte per i segnali SDI o componente e talvolta porte per genlock in una matrice di facile accesso. Altre dispongono degli output necessari direttamente sulla scheda.

1 Collegate il dispositivo SD-SDI, HD-SDI o componente al computer o alla breakout box mediante cavi video SDI o componente. Un singolo cavo con connettori BNC porta il segnale video SDI, ma tre cavi separati con connettori BNC portano i segnali video componente. Collegate i cavi video dalle uscite video del computer o breakout box agli ingressi video del dispositivo. Collegate anche i cavi video dalle uscite video del dispositivo agli ingressi video del computer o breakout box.

2 Collegate il dispositivo SD-SDI, HD-SDI o componente al computer o alla breakout box mediante cavi audio XLR. Collegate i cavi audio dalle uscite audio del computer o breakout box agli ingressi audio del dispositivo. Collegate anche i cavi audio dalle uscite audio del dispositivo agli ingressi audio del computer o breakout box.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Collegate la porta di controllo del dispositivo seriale (RS-422 o RS-232) sulla videocamera o il VTR alla porta seriale (Windows) o la porta USB (Mac OS) del computer. Utilizzate il cavo Pipeline Digital ProVTR per i dispositivi con controllo RS-232/422.
- Se il sistema che utilizzate dispone di una breakout box con una porta di controllo del dispositivo seriale (RS-422 o RS-232), collegatela alla porta di controllo del dispositivo seriale sulla videocamera o il VTR, anziché alla porta seriale o USB del computer. Può essere necessario utilizzare un cavo seriale standard D-Sub a 9 pin anziché il cavo Pipeline Digital ProVTR. Consultate la documentazione fornita dal produttore della breakout box.

***Nota:** il controllo dei dispositivi seriali nativi è disponibile solo su Windows.*

4 Collegate il videoregistratore o la videocamera al monitor TV con i cavi video componente e agli altoparlanti amplificati con i cavi audio RCA.

5 Attivate la modalità di riproduzione o VTR di videocamera o videoregistratore.

6 In Adobe Premiere Pro, selezionate File > Nuovo > Sequenza.

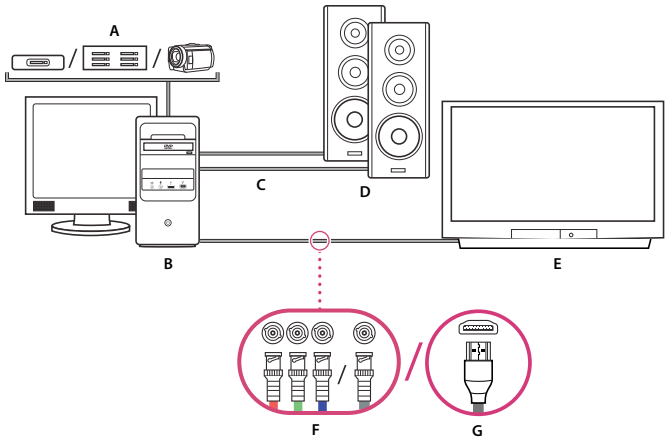
7 Nell'area Predefiniti disponibili della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate il predefinito SDI o componente corrispondente al formato della ripresa sorgente. Queste impostazioni predefinite non sono fornite da Adobe Premiere Pro, ma dai produttori di schede di acquisizione SDI e componente e devono essere installati insieme alle schede e ai dispositivi corrispondenti.

8 Digitate un nome nella casella Nome sequenza. Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare un progetto" a pagina 52

Configurare un sistema basato su file



Sistema basato su file
***A.** Lettore di schede, unità o videocamera per supporti P2, XDCAM HD, XDCAM EX o AVCHD. **B.** Computer Windows o Macintosh e relativo monitor **C.** Cavi audio collegati agli altoparlanti o all'amplificatore **D.** Altoparlanti **E.** Monitor TV **F.** Connettori BNC per i cavi video SDI o componenti, collegati al monitor TV (in alternativa al requisito G) **G.** Connettore HDMI per cavo AV collegato al monitor TV (in alternativa al requisito F)*

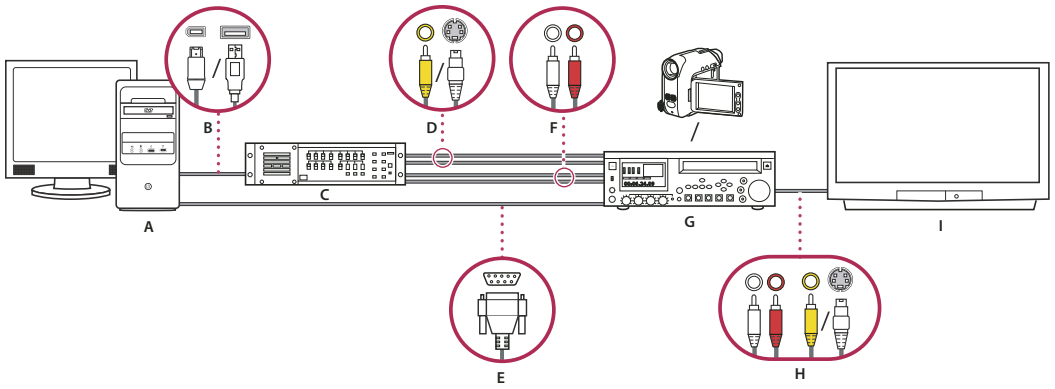
Con questa impostazione potete importare o trasferire file audio e video da lettori di schede, unità o videocamere senza nastro registrati come file in formato video digitale come ad esempio Panasonic P2, XDCAM HD, XDCAM EX o AVCHD. Potete inoltre effettuare l'anteprima del video ad alta definizione sul monitor della TV, purché il computer sia dotato di scheda di acquisizione o scheda video ad alta definizione con output HDMI, SDI o componente.

1 Collegate il lettore di schede, l'unità disco rigido o la videocamera al computer (in genere questo viene effettuato con un cavo USB 2.0). Per maggiori informazioni consultate il manuale dell'utente del dispositivo.

2 Collegate l'output della scheda audio del computer agli altoparlanti del computer o all'amplificatore audio.

3 Collegate gli output video dalla scheda di acquisizione, breakout box o scheda video al monitor TV mediante i cavi HDMI, SDI o componente.

Configurare un sistema S-video o composito



Configurazione S-video/video composito
A. *Computer e monitor del computer* ***B.*** *Porte e connettori per FireWire, USB 2.0* ***C.*** *Convertitore A/D* ***D.*** *Spinotti e prese per video composito RCA, S-video (y/c)* ***E.*** *Connettore e porta RS232/422* ***F.*** *Spinotti e prese RCA per audio sinistra (bianco) e destra (rosso)* ***G.*** *Videocamera analogica, VTR analogico* ***H.*** *Spinotti e prese RCA per audio sinistra (bianca), audio destra (rossa) e video composito (gialla); spinotto e presa per S-video (y/c)* ***I.*** *Monitor TV*

Questa configurazione vi permette di acquisire audio e video da una videocamera analogica o da un VTR, di controllare il segnale su un monitor TV durante il montaggio e infine di riesportare le sequenze nella videocamera o nel VTR.

Per convertire il segnale sorgente analogico in uno digitale, utilizzabile da un computer, questa configurazione richiede un convertitore analogico/digitale (A/D), o digitalizzatore, installato o collegato al computer, oppure a una videocamera o un VTR digitale in grado di digitalizzare un segnale analogico in entrata.

1 Collegate la videocamera o il VTR analogico al computer o alla relativa interfaccia, come una breakout box, un convertitore A/D, una videocamera o un VTR digitale utilizzando cavi S-video o RCA. Collegate i cavi video dalle uscite video del computer o della relativa interfaccia agli ingressi video del dispositivo. Collegate anche i cavi video dalle uscite video del dispositivo agli ingressi video del computer o della relativa interfaccia.

2 Collegate la videocamera o il VTR analogico al computer o alla relativa interfaccia, come una breakout box, un convertitore A/D, una videocamera o un VTR digitale utilizzando cavi XLR o RCA. Collegate i cavi audio dalle uscite audio del computer o della relativa interfaccia agli ingressi audio del dispositivo. Collegate anche i cavi audio dalle uscite audio del dispositivo agli ingressi audio del computer o della relativa interfaccia.

3 (Facoltativo) In Windows, se la videocamera o il registratore VTR analogico dispone di una porta RS-422 o RS-232, collegate la porta seriale di controllo del dispositivo della videocamera o del VTR alla porta seriale (Windows) del computer mediante il cavo Pipeline Digital ProVTR.

Nota: *il controllo dei dispositivi seriali nativi è disponibile solo su Windows.*

4 Collegate la videocamera o il VTR analogico, la breakout box, il convertitore A/D, la videocamera o il VTR digitale al monitor TV con un cavo video S-video o RCA e con cavi audio RCA.

5 Attivate la modalità di riproduzione o VTR della videocamera o videoregistratore analogico.

6 In Adobe Premiere Pro, selezionate File > Nuovo > Sequenza.

7 Nell'area Predefiniti disponibili della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate il predefinito corrispondente al formato del convertitore A/D e non a quello della ripresa sorgente. Ad esempio, se utilizzate una videocamera DV o un convertitore A/DV per convertire il segnale analogico, scegliete un predefinito DV.

8 Digitate un nome nella casella Nome sequenza. Fate clic su OK.

Specificare il dispositivo audio predefinito

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Dispositivi audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Dispositivi audio (Mac OS) e impostate le seguenti opzioni:

- Selezionate un dispositivo di output dal menu Dispositivo predefinito.
- Selezionate una dimensione di buffer dal menu Dimensione buffer.

2 Fate clic su OK.

Opzioni del pannello Hardware audio

Attiva dispositivi Determina quale dispositivo audio collegato viene indirizzato all'interno e all'esterno di Adobe Premiere Pro. Se si tratta di un dispositivo ASIO, selezionate i driver ASIO per il dispositivo utilizzato. Se la scheda audio è priva di driver ASIO forniti dal produttore, selezionate l'impostazione Premiere Pro WDM Sound. Affinché un dispositivo sia disponibile, occorre che in Windows sia installato un driver aggiornato. Inoltre, per avere più di due canali stereo o per controllare l'audio surround 5.1, il driver del dispositivo deve essere conforme alle specifiche ASIO (Audio Stream Input Output). In caso contrario, saranno disponibili solo input e output stereo, indipendentemente dal numero di dispositivi di input e output collegati.

Dimensione buffer Specifica in kilobyte le dimensioni del buffer usato da Adobe Premiere Pro per registrare l'audio.

Impostare un microfono USB (Mac OS)

1 Nell'applicazione Configurazione Midi e Audio che si trova nella cartella Utility, scegliete Audio > Apri editor di dispositivi aggiunti.

2 Selezionate ognuno dei seguenti elementi:

- Il microfono USB in uso
- Un dispositivo di input aggiuntivo, ad esempio Line In
- Un dispositivo di output

3 Selezionate questo nuovo dispositivo aggregato nella sezione Hardware audio del pannello Preferenze di Premiere Pro.

Specificare le impostazioni dispositivo ASIO (solo Windows)

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Hardware audio.

2 Fate clic su Impostazioni ASIO. Specificate le impostazioni ASIO per il dispositivo selezionato.

Nota: *Le impostazioni in questa finestra di dialogo dipendono dal dispositivo e dal driver in uso, non da Adobe Premiere Pro. Consultate la documentazione del dispositivo ASIO e del driver che state usando.*

3 Nella finestra di dialogo Impostazioni hardware audio, selezionate la scheda Input.

4 Quindi selezionate le caselle accanto ai nomi dei dispositivi da attivare.

5 Selezionate Dispositivo di registrazione a 32 bit se desiderate registrare audio a 32 bit.

6 Trascinate il cursore Campioni per impostare la dimensione del buffer.

7 Fate clic su OK.

Specificare se effettuare il rendering audio al momento del rendering video

Potete specificare se il rendering delle anteprime audio deve essere effettuato per impostazione predefinita quando selezionate Sequenza > Esegui rendering effetti in area di lavoro oppure Sequenza > Esegui rendering intera area di lavoro. Il rendering delle anteprime audio può migliorare le prestazioni di riproduzione ma può richiedere più tempo se selezionate uno di questi comandi.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Selezionate o deselezionate Esegui rendering audio durante il rendering video.

3 Fate clic su OK.

Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema

Durante il montaggio di un progetto, Adobe Premiere Pro usa spazio su disco per memorizzare i file richiesti dal progetto, come video e audio acquisiti, audio reso conforme e file di anteprima creati manualmente da voi o automaticamente durante l'esportazione di alcuni formati. Adobe Premiere Pro usa i file dell'audio reso conforme e delle anteprime per ottimizzare le prestazioni e consentire montaggio in tempo reale, precisione a virgola mobile a 32 bit e output efficiente.

Tutte le preferenze relative ai dischi di memoria virtuale vengono salvate con ciascun progetto. Per i vari progetti potete selezionare percorsi di dischi di memoria virtuale diversi. Se riaprite un progetto precedente dopo aver modificato un altro progetto con percorsi di dischi di memoria virtuale diversi, Adobe Premiere Pro cercherà i file appartenenti al progetto precedente nei percorsi dei dischi di memoria virtuale che avete scelto per quel progetto.

Se eliminate i file di anteprima o i file audio conformati per un progetto, Adobe Premiere Pro li ricrea automaticamente quando riaprite il progetto.

Per impostazione predefinita, i dischi di memoria virtuale sono memorizzati nell'ubicazione in cui viene salvato il progetto. Lo spazio richiesto dal disco di memoria virtuale aumenta quando le sequenze diventano più lunghe o complesse. Per ottenere le prestazioni migliori si consiglia di dedicare un disco rigido, o più dischi, (che non sia il disco in cui conservate il file di progetto, i file del sistema operativo o i file relativi alle applicazioni) esclusivamente alle risorse multimediali. In questo modo i dischi multimediali possono accedere ai file multimediali (e riprodurli) il più rapidamente possibile, senza dover accedere ad altri file. Se il sistema ha più dischi, potete usare il comando Progetto > Impostazioni progetto > Dischi memoria virtuale per specificare quali dischi devono essere usati da Adobe Premiere Pro per i file multimediali. È consigliabile effettuare questa operazione quando impostate un nuovo progetto.

In termini di prestazioni, è solitamente meglio dedicare un disco diverso a ogni tipo di risorsa, ma potete anche specificare cartelle sullo stesso disco. Potete specificare dei percorsi univoci ai dischi di memoria virtuale per i seguenti tipi di file:

Video acquisito File video creati mediante File > Acquisizione.

Se trasferite dei file video in una cartella di memoria virtuale prima di creare il relativo progetto, specificate tale cartella per Video acquisito.

Audio acquisito File audio creati con File > Acquisisci o registrati mediante Mixer audio, come per la registrazione fuori campo.

Anteprime video File creati quando usate il comando Sequenza > Esegui rendering area di lavoro o esportate un file filmato o su un dispositivo. Se l'area visualizzata in anteprima comprende degli effetti, il file di anteprima contiene il risultato di un rendering a piena qualità degli effetti.

Anteprime audio File creati quando usate i comandi Sequenza > Esegui rendering area di lavoro e Clip > Opzioni audio > Esegui rendering e sostituisci o quando esportate un file filmato o su un dispositivo DV. Se l'area visualizzata in anteprima include effetti, questi vengono riprodotti con qualità completa nel file di anteprima.

Configurazione dei dischi di memoria virtuale

Potete configurare i dischi di memoria virtuale nel pannello Dischi di memoria virtuale della finestra di dialogo Preferenze. Prima di modificare le impostazioni dei dischi di memoria virtuale, verificate (nella casella a destra del percorso) la quantità di spazio disponibile nel volume selezionato. Se non potete leggere un percorso troppo lungo, tenete il puntatore sul nome del percorso in modo da visualizzarlo nella descrizione comandi.

1 Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Dischi memoria virtuale.

2 Identificate un percorso per ciascun tipo di file con nome nella finestra di dialogo. Adobe Premiere Pro crea una sottocartella con nome per ciascun tipo di file (ad esempio, Video acquisito) e vi memorizza i file associati della cartella. Il menu a comparsa indica tre percorsi predefiniti:

Documenti (Windows) o Documenti (Mac OS) Memorizza i file di memoria virtuale nella cartella documenti (Windows) o Documenti (Mac OS).

Uguale al progetto Memorizza i file di memoria virtuale nella stessa cartella in cui è memorizzato il file del progetto.

Personale Consente di specificare un percorso a scelta. Scegliete Personale, quindi fate clic su Sfoglia e cercate una cartella disponibile.

Migliorare le prestazioni dei dischi di memoria virtuale

Per ottenere le massime prestazioni, seguite queste indicazioni:

- Se il vostro computer ha un solo disco rigido, è consigliabile conservare tutte le impostazioni predefinite delle opzioni per i dischi di memoria virtuale.
- Impostate dischi di memoria virtuale su uno o più dischi rigidi diversi. In Adobe Premiere Pro, è possibile impostare ogni tipo di disco di memoria virtuale su un disco a parte: ad esempio, un disco per il video acquisito e un altro per l'audio acquisito.
- Sui sistemi Windows, specificate solo le partizioni formattate per il formato file NTFS come dischi di memoria virtuale. Sui sistemi Mac OS, utilizzate le partizioni formattate per Mac OS Extended. Le partizioni FAT32 non sono consigliate per il video. Non supportano file di grandi dimensioni.
- Sui sistemi Mac OS, per ottenere prestazioni ottimali, disattivate la creazione dei registri di sistema.
- Specificate i vostri dischi rigidi più veloci per l'acquisizione di metraggio e per la memorizzazione di file di memoria virtuale. Potete usare un disco più lento per i file di anteprima audio e per il file progetto.
- Specificate solo dischi fisicamente collegati al computer in uso. I dischi rigidi di rete sono in genere troppo lenti. Evitate di usare supporti rimovibili, poiché Adobe Premiere Pro richiede sempre l'accesso ai file dei dischi di memoria virtuale. I file dei dischi di memoria virtuale vengono conservati per ogni progetto, anche quando chiudete il progetto, e riutilizzati quando riaprite il progetto a essi associato. Se i file dei dischi di memoria virtuale sono memorizzati su supporti rimovibili e il supporto viene rimosso dall'unità, il disco di memoria virtuale non sarà disponibile per Adobe Premiere Pro.

- Anche se potete suddividere un singolo disco in partizioni e configurare le partizioni come dischi di memoria virtuale, questo non migliora le prestazioni perché il singolo meccanismo dell'unità disco rimane un limite insuperabile. Per ottenere i migliori risultati, configurate i volumi per i dischi di memoria virtuale su unità fisiche diverse.
- Potete acquisire audio e video in unità separate, se tale operazione è supportata del codec del formato. (La funzione non è supportata da acquisizioni DV e HDV native in Adobe Premiere Pro). Impostate le posizioni per i nuovi file scegliendo Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS). Non modificando le impostazioni predefinite, tutti i file acquisiti o creati da Adobe Premiere Pro saranno memorizzati nella stessa cartella nella quale vengono memorizzati i file di progetto.

Ottimizzare il rendering per la memoria disponibile

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro esegue il rendering del video usando il numero massimo di processori disponibili, fino a un massimo di 16. Alcune sequenze, tuttavia, come quelle che contengono immagini fisse o video sorgente ad alta risoluzione, richiedono grandi quantità di memoria per il rendering simultaneo di più fotogrammi. Questa situazione può forzare l'interruzione di Adobe Premiere Pro e l'emissione di un avviso di memoria insufficiente. In tali casi potete aumentare al massimo la memoria disponibile modificando le preferenze di ottimizzazione del rendering da Prestazioni a Memoria. Riportate la preferenza a Prestazioni quando il rendering non richiede più l'ottimizzazione della memoria.

1. Selezionate Modifica > Preferenze e quindi Generali nella finestra di dialogo Preferenze.
2. Nel menu a discesa, accanto a Ottimizza rendering per, selezionate Memoria.
3. Affinché le nuove preferenze abbiano effetto, fate clic su OK, chiudete Adobe Premiere Pro e riaprite il progetto.

Ottimizzazione del sistema operativo

Per ottenere le migliori prestazioni con Adobe Premiere Pro, potete ottimizzare il sistema operativo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Ottimizzare Windows XP per Adobe Premiere Pro

Ottimizzare Windows Vista per Adobe Premiere Pro CS4

Ottimizzare Mac OS per Adobe Premiere Pro CS4

Capitolo 4: Impostazione del progetto

Un *file di progetto* memorizza informazioni su sequenze e risorse, come le impostazioni per l'acquisizione, le transizioni e il mixaggio audio. Il file di progetto contiene i dati di tutte le decisioni di montaggio prese, ad esempio i punti di attacco e stacco per le clip tagliate e i parametri per ciascun effetto speciale. Adobe Premiere Pro crea una cartella sul disco rigido all'inizio di ogni nuovo progetto. Per impostazione predefinita, è qui che vengono archiviati i file acquisiti, le anteprime e i file audio resi conformi creati e il file di progetto stesso.

Creazione e modifica di progetti

Per ogni progetto che create, Adobe Premiere Pro crea un file di progetto. Questo file contiene le impostazioni selezionate per ciascuna sequenza del progetto e i dati fondamentali sulle risorse, le scelte di montaggio e gli effetti usati nel progetto.

Nel file del progetto di Adobe Premiere Pro non vengono memorizzati i file di video, audio e immagini fisse, bensì solo un riferimento a ciascuno di questi file, una *clip*, basata sul nome file e sul percorso in essere al momento dell'importazione. Se in seguito spostate, rinominate o eliminate un file sorgente, quest'ultimo non verrà trovato alla successiva riapertura del progetto. In questo caso, viene visualizzata una finestra di dialogo che segnala il file mancante.

Per impostazione predefinita, ciascun progetto include un unico pannello Progetto. Questo funge da area di memorizzazione per tutte le clip utilizzate nel progetto. Potete organizzare i file multimediali e le sequenze di un progetto usando i raccoglitori nel pannello Progetto.

Un progetto può contenere più sequenze e le sequenze all'interno di un progetto possono essere diverse tra di loro rispetto alle impostazioni. All'interno di un singolo progetto, potete modificare i diversi segmenti come sequenze separate, quindi combinarli per creare un programma finito nidificandoli in una sequenza più lunga. Allo stesso modo, potete memorizzare più varianti di una sequenza, come sequenze separate, nello stesso progetto.

Nota: *non è necessario salvare copie di un progetto per creare segmenti o versioni diverse dello stesso programma video: è sufficiente creare sequenze nuove o duplicate all'interno di un singolo file progetto.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Predefiniti e impostazioni delle sequenze" a pagina 148

www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvbasics_it

Creare un progetto

Un progetto può contenere più sequenze, ognuna con impostazioni diverse. Quando si crea un nuovo progetto, viene chiesto di specificare le impostazioni per la prima sequenza. Tuttavia, per creare un progetto che non contenga alcuna sequenza, potete annulla questo passaggio.

1 (Facoltativo) Se dovete acquisire video da un dispositivo, collegatelo al computer mediante una connessione IEEE 1394 o SDI. Quindi accendete il dispositivo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se è una videocamera, impostatela in modalità di riproduzione, che può essere contrassegnata VTR o VCR.
- Se è un videoregistratore, verificate che la sua uscita sia impostata correttamente.

Nota: *non impostate la videocamera su una modalità di registrazione, contrassegnata come Camera o Filmato.*

2 Selezionate Nuovo progetto nella finestra Benvenuti che viene visualizzata all'avvio di Adobe Premiere Pro oppure, dopo l'apertura dell'applicazione, selezionate File > Nuovo > Progetto.

3 Individuate la posizione in cui salvare il file progetto e fate clic su OK.

Nota: *se possibile, specificate una posizione e un nome che non dovrete modificare in seguito. Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro memorizza le anteprime di cui è stato eseguito il rendering, i file dell'audio reso conforme e i file audio e video acquisiti nella cartella in cui viene salvato il progetto. Se in seguito spostate il file di progetto, potrebbe essere necessario spostare anche i file associati.*

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un predefinito per la prima sequenza del progetto, oppure specificate impostazioni personalizzate. Per ulteriori informazioni, consultate "Creare una sequenza" a pagina 148. Quindi fate clic su OK.
- Per creare un progetto senza alcuna sequenza, fate clic su Annulla.

5 (Facoltativo) Se desiderate cambiare la posizione in cui Adobe Premiere Pro registra vari tipi di file, specificate i percorsi dei dischi di memoria virtuale. "Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema" a pagina 49.

Nota: *Adobe Premiere Pro supporta video con profondità in bit elevata (superiore a 8 bit per canale) necessaria per il montaggio di riprese standard e ad alta definizione.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare una sequenza" a pagina 148

Rivedere le impostazioni del progetto

Tutte le impostazioni di progetto vengono applicate all'intero progetto e la maggior parte di esse non può essere modificata dopo la creazione di un progetto.

Una volta iniziato a lavorare in un progetto, potete rivederne tutte le impostazioni ma modificarne solo alcune. Potete accedere a tali impostazioni dalla finestra di dialogo Impostazioni progetto.

1 Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali oppure Progetto > Impostazioni progetto > Dischi memoria virtuale.

2 Visualizzate o modificate le impostazioni in base alle vostre esigenze.

3 Fate clic su OK.

Finestra di dialogo Impostazioni progetto

Generali

Area di sicurezza titolo Imposta l'area del margine del fotogramma da contrassegnare come area di sicurezza per i titoli, in modo che i titoli non vengano tagliati dai televisori che ingrandiscono leggermente l'immagine. Un rettangolo con una crocetta indica l'area di sicurezza titolo quando fate clic sul pulsante Margini di sicurezza nel monitor Sorgente o Programma. Normalmente i titoli richiedono un'area di sicurezza più grande rispetto all'azione.

Area di sicurezza azione Imposta l'area del margine del fotogramma da contrassegnare come area di sicurezza per l'azione, in modo che l'azione non venga tagliata dai televisori che ingrandiscono leggermente l'immagine. Un rettangolo indica l'area di sicurezza azione quando fate clic sul pulsante Margini di sicurezza nel monitor Sorgente o Programma.

Formato visualizzazione (video e audio) Per informazioni sui formati di visualizzazione video e audio, consultate le relative voci di impostazioni generali in "Predefiniti e impostazioni delle sequenze" a pagina 148.

Formato acquisizione Per informazioni sull'impostazione del formato di acquisizione, consultate "Impostare le preferenze, il formato e le tracce di acquisizione" a pagina 62.

Dischi di memoria virtuale

Per informazioni sull'assegnazione di dischi di memoria virtuale, consultate "Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema" a pagina 49.

Aprire un progetto

Con Adobe Premiere Pro per Windows è possibile aprire i file di progetto creati con precedenti versioni di Adobe Premiere Pro o con Adobe Premiere 6.x. Potete aprire un solo progetto per volta. Per trasferire il contenuto di un progetto in un altro progetto, utilizzate il comando Importa.

Usate il comando Salvataggio automatico per salvare automaticamente copie del progetto nella cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro.

Mentre lavorate in un progetto potete scoprire che dei file risultano mancanti. Potete continuare a lavorare sostituendo i file non in linea come segnaposto per i file mancanti. Potete eseguire le operazioni di montaggio con questi file non in linea, ma dovete riportare in linea i file originali prima di effettuare il rendering del filmato.

Per riportare in linea un file una volta aperto il progetto, utilizzate il comando Collega oggetti multimediali. Potete continuare a lavorare senza dover chiudere e riaprire il progetto.

1. Scegliete File > Apri progetto.
2. Sfogliate le cartelle fino a raggiungere il file del progetto e selezionatelo.
3. Selezionate Apri.
4. Se viene visualizzata la finestra di dialogo Dov'è il file, individuate il file mediante il campo Cerca in oppure scegliete una delle seguenti opzioni nella finestra di dialogo Dov'è il file:

Trova Avvia la funzione di ricerca Esplora Risorse (Windows) o Finder (Mac OS).

Ignora Sostituisce un file mancante con un file non in linea temporaneo per la durata di una sessione. Quando chiudete un progetto e poi lo riaprite, viene visualizzata una finestra di dialogo in cui viene chiesto se individuare il file oppure ignorarlo ancora.

Ignora tutto Analogamente a Ignora, Ignora tutto sostituisce tutti i file mancanti con file non in linea temporanei.

Importante: *selezionate Ignora o Ignora tutto solo se siete certi di volere rielaborare tutti i punti in cui il file viene usato nel progetto. Se volete conservare il file nel progetto ma al momento non riuscite a trovarlo, usate l'opzione Non in linea.*

Ignora anteprime Adobe Premiere Pro interrompe la ricerca di qualsiasi file di anteprima di cui è già stato eseguito il rendering per il progetto. Ciò consente di caricare il progetto più rapidamente ma potrebbe essere necessario eseguire il rendering di parti delle sue sequenze per ottimizzare le prestazioni di riproduzione.

Non in linea Sostituisce un file mancante con un *file non in linea*, un segnaposto che conserva tutti i riferimenti al file mancante ovunque nel progetto. A differenza del file non in linea temporaneo creato da Ignora, quello generato da Non in linea viene conservato da una sessione all'altra, quindi non è necessario individuare i file mancanti a ogni apertura del progetto.

Tutto non in linea Analogamente a Non in linea, Tutto non in linea sostituisce tutti i file mancanti con file non in linea permanenti.

Nota: *Non eliminate i file sorgente mentre li usate come clip in un progetto Adobe Premiere Pro, a meno che non li abbiate acquisiti utilizzando il controllo dispositivo e intendiate acquisirli nuovamente. Una volta realizzato il filmato definitivo, è possibile eliminare i file sorgente.*

Eliminare un file di progetto

1 In Esplora risorse (Windows) o nel Finder (Mac OS), individuate il file di progetto di Adobe Premiere Pro e selezionatelo. I file di progetto hanno l'estensione .prproj.

2 Premete Canc.

Spostamento di un progetto a un altro computer

Per spostare un progetto in un altro computer in cui si desidera proseguire le operazioni di modifica, occorre copiare in tale computer sia il file del progetto, sia tutte le risorse utilizzate in esso. Affinché le risorse possano essere ricollegate automaticamente da Adobe Premiere Pro alle rispettive clip del progetto, occorre mantenere lo stesso nome file e gli stessi percorsi di cartella.

È inoltre importante accertarsi che nel computer di destinazione siano installati gli stessi codec utilizzati nel progetto. Per informazioni sullo spostamento di un progetto e delle relative risorse verso un altro computer, consultate Tagliare o copiare un progetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Flusso di lavoro per piattaforme diverse" a pagina 29

Tagliare o copiare un progetto

Proporzioni

Le proporzioni

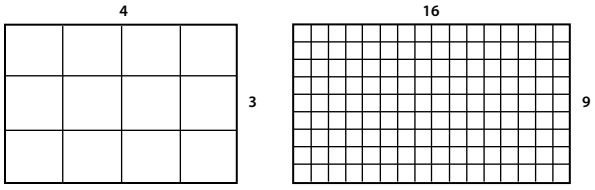
Le proporzioni specificano il rapporto tra larghezza e altezza. I fotogrammi di video e immagini fisse hanno determinate proporzioni, come pure i pixel che compongono il fotogramma. Il video per uso televisivo viene registrato con proporzioni fotogramma da 4:3 o 16:9. Inoltre, diversi standard di registrazione video usano diverse proporzioni pixel.

Le proporzioni fotogramma e pixel di un progetto di Adobe Premiere Pro vengono impostate al momento della creazione del progetto stesso. Una volta impostate, le proporzioni non possono essere modificate. Potete tuttavia usare nel progetto risorse create con proporzioni diverse.

Adobe Premiere Pro tenta automaticamente di compensare le proporzioni pixel dei file sorgente. Se una risorsa risulta ancora distorta, potete specificarne manualmente le proporzioni. Regolate le proporzioni pixel prima di regolare le proporzioni fotogramma: proporzioni fotogrammi errate, infatti, possono dipendere da un'errata interpretazione delle proporzioni pixel.

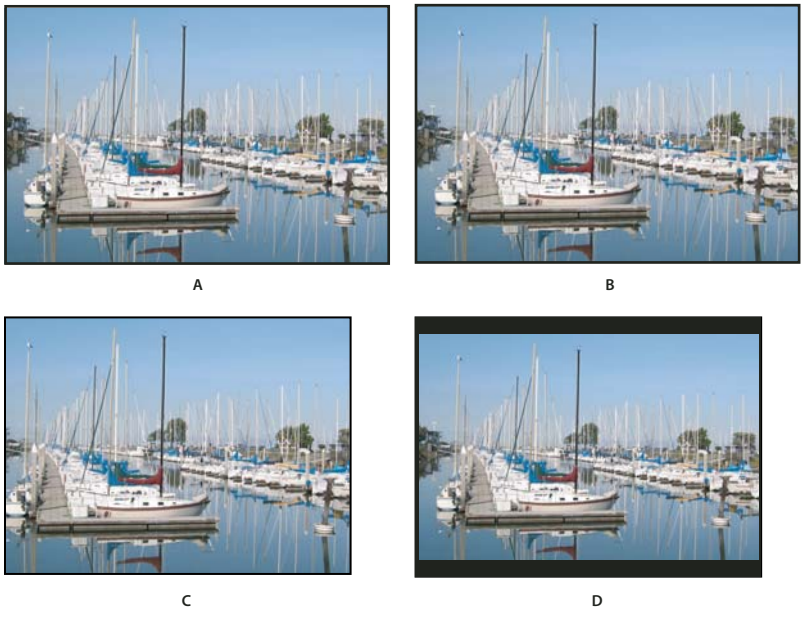
Proporzioni del fotogramma

Le *proporzioni del fotogramma* descrivono il rapporto tra larghezza e altezza nelle dimensioni di un'immagine. Il formato DV NTSC, ad esempio, presenta proporzioni dei fotogrammi di 4:3 (cioè 4,0 di larghezza per 3,0 di altezza), mentre le proporzione del video widescreen sono 16:9. Molte videocamere offrono una modalità widescreen per registrare direttamente in 16:9. Numerose pellicole sono state filmate con proporzioni ancora maggiori.



Proporzioni del fotogramma 4:3 (a sinistra) e proporzioni 16:9, più larghe (a destra)

Se importate delle clip riprese con determinate proporzioni in un progetto in cui vengono usate proporzioni diverse, occorre stabilire come conciliare i valori diversi. Ad esempio, per visualizzare un film da 16:9 su un televisore standard da 4:3 vengono comunemente utilizzate due tecniche. Potete fare rientrare tutta la larghezza dei fotogrammi del file da 16:9 all'interno del fotogramma televisivo da 4:3. Così facendo vengono lasciate delle bande nere sopra e sotto i fotogrammi del filmato; questa tecnica si chiama *letterboxing*. In alternativa, potete riempire verticalmente l'area da 4:3 con l'intera altezza dei fotogrammi da 16:9. Quindi, potete spostare la posizione orizzontale (eseguire il panning) dei fotogrammi da 16:9 all'interno dell'area da 4:3, più stretta, in modo da rendere visibile la porzione più importante dei fotogrammi. Questa tecnica si chiama *pan & scan* (panning e scansione). In Adobe Premiere Pro, potete implementare queste due tecniche usando le proprietà dell'effetto Movimento come Posizione e Scala.



Standard NTSC
***A.** Metraggio NTSC 16:9 **B.** Su uno schermo televisivo widescreen il lettore DVD utilizza il formato widescreen originario **C.** Immagine 16:9 su schermo televisivo 4:3 tagliata con panning e scansione automatici **D.** Immagine 16:9 su schermo televisivo 4:3 riprodotta con letterboxing automatico per ridurre le dimensioni del fotogramma e visualizzare l'intera immagine*

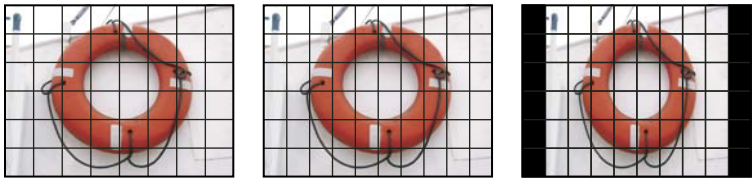
Proporzioni pixel

Proporzioni pixel descrive il rapporto tra larghezza e altezza di ogni singolo pixel in un fotogramma. Le proporzioni dei pixel variano perché diversi sistemi video riempiono il fotogramma con un numero diverso di pixel. Ad esempio, molti standard video per computer definiscono un fotogramma di proporzioni 4:3 con larghezza di 640 pixel e altezza di 480 pixel, producendo pixel quadrati. Gli standard video come DV NTSC definiscono un fotogramma di proporzioni 4:3 come 720 x 480 pixel, producendo pixel rettangolari più stretti perché la stessa larghezza del

fotogramma contiene più pixel. I pixel del monitor di un computer in questo esempio hanno proporzioni pixel pari a 1:1 (quadrate). I pixel DV NTSC hanno proporzioni pixel pari a 0,91 (non quadrate). I pixel DV, che sono sempre rettangolari, sono orientati verticalmente nei sistemi che producono video NTSC e orizzontalmente nei sistemi che producono video PAL. Adobe Premiere Pro mostra le proporzioni dei pixel di una clip accanto alla miniatura nel pannello Progetto.

Se visualizzate pixel rettangolari su un monitor a pixel quadrati senza modifiche, le immagini appaiono distorte: ad esempio, i cerchi diventano ovali. Tuttavia, le proporzioni delle immagini appaiono corrette su uno schermo televisivo, poiché questo usa pixel rettangolari. Adobe Premiere Pro è in grado di visualizzare e riprodurre clip con diverse proporzioni pixel senza distorsione e tenta di adattarle automaticamente alle proporzioni pixel del progetto.

Talvolta una clip potrebbe apparire distorta se Adobe Premiere Pro interpreta le proporzioni pixel in modo errato. Potete correggere la distorsione di una singola clip specificando manualmente le proporzioni pixel della clip sorgente nella finestra di dialogo Interpreta metraggio. Potete correggere interpretazioni errate simili di gruppi di file delle stesse dimensioni modificando il file Regole interpretazione.txt.



Proporzioni dei pixel e del fotogramma
A. *Immagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata su monitor di computer 4:3 con pixel quadrati* ***B.*** *Immagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata su monitor TV 4:3 con pixel non quadrati* ***C.*** *Immagine 4:3 con pixel quadrati visualizzata non correttamente su monitor TV 4:3 con pixel non quadrati*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

AE CS4: nuove proporzioni pixel

Proporzioni dei pixel comuni

	Proporzioni dei pixel	**Quando utilizzarle**
Pixel quadrati	1,0	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 640 x 480 o 648 x 486; è 1920 x 1080 HD (non HDV o DVCPRO HD); è 1280 x 720 HD o HDV; oppure è stato esportato da un'applicazione che non supporta pixel non quadrati. Questa impostazione può essere inoltre appropriata per metraggio trasferito da pellicola o per progetti personalizzati.
D1/DV NTSC	0,91	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 486 o 720 x 480 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 4:3. Questa impostazione può anche essere adatta a metraggi esportati da applicazioni che lavorano con pixel non quadrati, quali applicazioni di animazione 3D.
D1/DV NTSC Widescreen	1,21	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 486 o 720 x 480 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
D1/DV PAL	1,09	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 576 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 4:3.
D1/DV PAL Widescreen	1,46	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 720 x 576 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.

	Proporzioni dei pixel	Quando utilizzarle
Anamorfico 2:1	2,0	Il metraggio è stato acquisito con un obiettivo anamorfico o è stato trasferito da un fotogramma di pellicola con proporzioni di 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720, Anamorfico HD 1080	1,33	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 1440 x 1080 o 960 x 720 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.
DVCPRO HD 1080	1,5	Il metraggio ha dimensioni fotogramma di 1280 x 1080 e desiderate ottenere proporzioni del fotogramma di 16:9.

Il metraggio con pixel quadrati

Molti programmi grafici e di animazione generano risorse con pixel quadrati destinate alla visualizzazione su monitor di computer, i quali utilizzano appunto tali tipi di pixel. Tuttavia, Adobe Premiere Pro genera normalmente file con pixel non quadrati destinati agli schermi televisivi. Adobe Premiere Pro adatta automaticamente le risorse con pixel quadrati alle proporzioni pixel del progetto. Quando la risorsa viene adattata, non presenta più le proporzioni fotogramma originarie. Le proporzioni del fotogramma, inoltre, difficilmente corrispondono a quelle del progetto, anche nel caso in cui prima dell'adattamento fossero state corrispondenti.

Supponiamo ad esempio di generare una risorsa con pixel quadrati da 720 x 540 e di importarla in un progetto DV di Adobe Premiere Pro con proporzioni 720 x 540. In questo caso, la risorsa adattata risulta più larga rispetto allo schermo. Per impostare le dimensioni del fotogramma della risorsa in modo che corrispondano a quelle del progetto, è possibile utilizzare il controllo Scala. Tuttavia, per mantenere le proporzioni della risorsa, Adobe Premiere Pro deve spesso tagliare la risorsa oppure racchiuderla entro bande nere.

Per evitare tali tagli e bande, prestate attenzione quando generate le risorse da programmi di grafica o animazione con pixel quadrati. Scegliete proporzioni fotogramma che, se adattate, corrispondano esattamente alle dimensioni fotogramma del progetto. Per risultati ottimali, usate programmi quali Adobe Photoshop® e Adobe After Effects® in cui è possibile impostare le proporzioni pixel. Impostate le dimensioni del fotogramma e le proporzioni pixel in modo che corrispondano alle dimensioni del progetto. Se il programma di cui disponete non consente di impostare le proporzioni pixel, non tentate di adattare le dimensioni fotogramma (ad esempio 720 x 540); è necessario invece fare in modo che le proporzioni fotogramma siano uguali a quelle del progetto (ad esempio 4:3 o 16:9). Adobe Premiere Pro regola automaticamente il video in modo che non risulti distorto.

Se il programma che genera pixel quadrati richiede le dimensioni del fotogramma, usate l'opzione che corrisponde all'output del progetto:

- 4:3 DV (NTSC) o ATSC SD: crea e salva il file con pixel quadrati con dimensioni 720 x 534.
- 4:3 D1 (NTSC): crea e salva il file con pixel quadrati con dimensioni 720 x 534.
- 4:3 DV o D1 (PAL): crea e salva il file con dimensioni 788 x 576.
- 16:9 D1 (NTSC): crea e salva il file con dimensioni 864 x 480.
- 16:9 D1 (NTSC): crea e salva il file con dimensioni 872 x 486.
- 16:9 DV o D1 (PAL): crea e salva il file con dimensioni 1050 x 576.
- 16:9 1080i HD: crea e salva il file con dimensioni 1920 x 1080.
- 16:9 720p HD: crea e salva il file con dimensioni 1280 x 720.

Utilizzo di risorse con proporzioni diverse

Adobe Premiere Pro tenta automaticamente di mantenere le proporzioni del fotogramma delle risorse importate, talvolta modificando le proporzioni dei pixel, le dimensioni del fotogramma o entrambi gli elementi, cosicché la risorsa non appaia tagliata o distorta quando viene usata in una sequenza. Le risorse usate in un'applicazione di Adobe Creative Suite contengono metadati che permettono ad Adobe Premiere Pro di calcolare i dati in modo automatico e preciso. Se le risorse non contengono metadati, Adobe Premiere Pro applica una serie di regole per interpretare le proporzioni dei pixel.

Quando acquisite o importate riprese NTSC con dimensione fotogramma ATSC da 704 x 480, D1 da 720 x 486 o DV da 720 x 480, Adobe Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni dei pixel della risorsa su D1/DV NTSC (0,91). Quando acquisite o importate riprese con dimensione fotogramma HD da 1440 x 1080, Adobe Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni dei pixel del file su HD 1080 anamorfico (1,33). Quando acquisite o importate riprese PAL con risoluzione D1 o DV da 720 x 576, Adobe Premiere Pro imposta automaticamente le proporzioni pixel del file su D1/DV PAL (1,094).

Per altre dimensioni dei fotogrammi, Adobe Premiere Pro presuppone che la risorsa sia stata realizzata con pixel quadrati e modifica le proporzioni pixel e le dimensioni dei fotogrammi in modo che conservino le proporzioni delle immagini della risorsa. Se la risorsa importata risulta distorta, potete modificare manualmente le proporzioni pixel.

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, per impostazione predefinita Adobe Premiere Pro centra la risorsa nel fotogramma del programma. In base alle dimensioni del fotogramma, l'immagine risultante potrebbe essere troppo piccola oppure potrebbe risultare eccessivamente tagliata rispetto alle esigenze del progetto. In tal caso, potete modificarne la scala manualmente oppure impostando Adobe Premiere Pro in modo che esegua la modifica in modo automatico ogni volta che trascinate una risorsa in una sequenza.

È consigliabile comunque accertarsi che i file vengano sempre interpretati correttamente. Le dimensioni del fotogramma e le proporzioni pixel vengono sempre riportate accanto alla miniatura di anteprima e nella colonna Informazioni video del pannello Progetto. Tali dati vengono anche visualizzati nella finestra di dialogo Proprietà della risorsa, nella finestra di dialogo Interpreta metraggio e nel pannello Info.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiungere immagini ai titoli" a pagina 274

"Dettagli della clip e pannello Info" a pagina 15

Correggere la distorsione delle proporzioni

Il predefinito per le impostazioni della sequenza scelto al momento di creare una sequenza determina le proporzioni del fotogramma e dei pixel della sequenza. Non è possibile modificare le proporzioni dopo aver salvato il file della sequenza, ma potete modificare le proporzioni pixel che Adobe Premiere Pro presuppone per le singole risorse. Se ad esempio una risorsa con pixel quadrati generata da un programma di grafica o animazione risulta distorta in Adobe Premiere Pro, potete correggerne le proporzioni pixel affinché venga visualizzata correttamente. Avendo cura che tutti i file vengano interpretati correttamente, potete combinare in uno stesso progetto riprese con proporzioni diverse. Potete quindi generare l'output senza che le immagini risultanti subiscano distorsioni.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Importazione di immagini fisse" a pagina 99

Correggere singole interpretazioni errate delle proporzioni

1 Selezionate l'immagine fissa nel pannello Progetto.

2 Scegliete File > Interpreta metraggio.

3 Selezionate un'opzione nella sezione Proporzioni pixel, quindi fate clic su OK.

4 Selezionate una delle seguenti opzioni:

Usa proporzioni pixel del file Utilizza le proporzioni originali salvate con l'immagine fissa.

Rendi conforme con Consente di scegliere da un elenco di proporzioni standard.

Nota: *Quando si usa Photoshop per generare immagini da usare nei progetti video, è meglio usare l'impostazione predefinita di Photoshop denominata per il formato video da usare. L'uso dell'impostazione predefinita garantisce che le immagini siano generate con le proporzioni corrette.*

Correggere interpretazioni errate ricorrenti delle proporzioni

Adobe Premiere Pro assegna automaticamente proporzioni pixel ai file in base a un file di regole. Se un determinato tipo di immagine risulta sempre interpretato in modo errato, venendo quindi distorto, potete modificare la regola che lo governa.

1 Aprite un editor di testi come Blocco Note (Windows) o TextEdit (Mac OS).

2 Dall'editor di testi, passate alla cartella dei plug-in di Adobe Premiere Pro.

3 Aprite il file denominato Regole di interpretazione.txt.

4 Modificate le regole da modificare e selezionate Salva.

Capitolo 5: Acquisizione, digitalizzazione e importazione

Dopo aver collegato l'hardware, potete aggiungere risorse in un progetto, acquisendole da fonti digitali, o digitalizzandole da fonti analogiche oppure importandole sotto forma di file.

Acquisizione e digitalizzazione

L'acquisizione e la digitalizzazione

Per importare file multimediali in un progetto di Adobe Premiere Pro, potete acquisirli o digitalizzarli, a seconda del tipo di materiale sorgente a disposizione:

Acquisire Potete acquisire video digitale da una videocamera dal vivo oppure da nastro, registrandolo dalla sorgente al disco rigido. Molte videocamere digitali e videoregistratori possono registrare il video su nastro. Prima di poter esser utilizzato in un progetto, il video deve essere acquisito dal nastro al disco rigido. In Adobe Premiere Pro il video viene acquisito mediante una porta digitale, ad esempio una porta FireWire o SDI installata sul computer. Le riprese vengono quindi salvate da Adobe Premiere Pro come file su disco e importate in un progetto come clip. Potete utilizzare Adobe After Effects per avviare Adobe Premiere Pro e iniziare il processo di acquisizione. In alternativa, per acquisire i video potete avvalervi di Adobe OnLocation.

Digitalizzare Potete digitalizzare il video analogico da una videocamera analogica dal vivo oppure da un dispositivo analogico a nastro. È necessario digitalizzare il video analogico in modo che possa essere memorizzato sul computer ed elaborato. Quando una scheda o un dispositivo di digitalizzazione è installato nel computer, è possibile digitalizzare il video mediante il comando Acquisisci. Le riprese digitalizzate vengono quindi salvate da Adobe Premiere Pro come file su disco e importate in un progetto come clip.

Per vedere un filmato sull'acquisizione e l'importazione di risorse, consultate www.adobe.com/go/vid0231_it.

Nota: *Durante l'acquisizione delle riprese è possibile monitorare i livelli audio nel pannello Controlli principali audio.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La registrazione di audio" a pagina 231

Importazione di metraggi in Adobe Premiere Pro

Requisiti di sistema per l'acquisizione

Per acquisire metraggi di video digitali, il sistema di montaggio deve disporre dei seguenti componenti:

- Per il metraggio DV o HDV, è necessario uno dei seguenti componenti:
  - Scheda di acquisizione o porta compatibile con OHCI IEEE 1394 (FireWire, i.Link).
  - Scheda di acquisizione non compatibile con OHCI IEEE 1394 con predefiniti, driver e plug-in specifici per Adobe Premiere Pro.
- Per il metraggio HD o SD riproducibile su un dispositivo con output SDI o componente, è necessaria una scheda di acquisizione HD o SD supportata munita di input SDI o componente.

- Per il metraggio HD o SD memorizzato su supporto da videocamere basate su file, è necessario un dispositivo collegato al computer in grado di leggere tale supporto.
- Per registrare audio da sorgenti analogiche, è necessaria una scheda audio supportata con ingresso audio analogico.
- Un codec (modulo di compressione/decompressione) per il tipo di metraggio da acquisire. Adobe Premiere Pro usa codec propri per importare metraggio DV e HDV. Per altri tipi sono disponibili codec software plug-in. I codec hardware sono incorporati in alcune schede di acquisizione.
- Un disco rigido in grado di supportare la velocità dati del tipo di metraggio da acquisire.
- Spazio su disco sufficiente per il metraggio acquisito.

  Nota: *la lunghezza della clip acquisita potrebbe essere limitata dal sistema operativo o dal formato del disco rigido.*
- Un progetto creato con un predefinito nella finestra di dialogo Nuovo progetto, in cui tutte le impostazioni corrispondono al metraggio da acquisire.

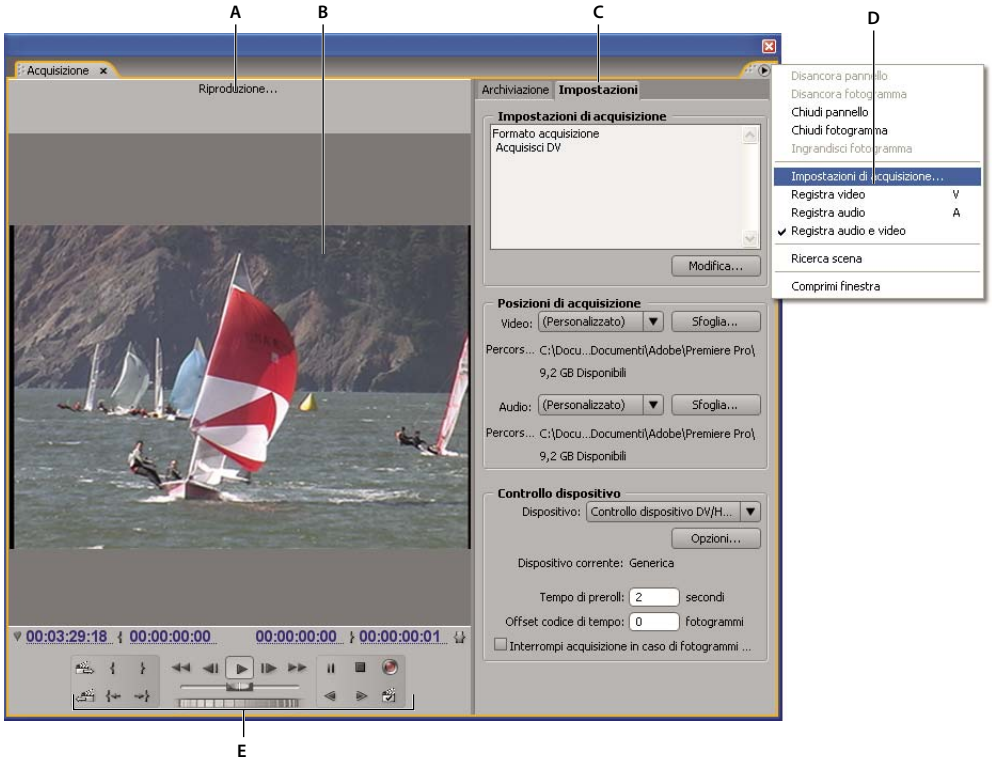
Nota: *alcune videocamere DV e HDV richiedono un collegamento ai rispettivi trasformatori per attivare le porte IEEE 1394. Altre possono passare alla modalità pausa o demo se vengono lasciate in modalità videocamera senza attività del nastro per un certo periodo di tempo. Per evitare questi problemi, collegate la videocamera all'adattatore di alimentazione quando volete usarla per acquisire o copiare video. Se la videocamera entra in modalità demo con l'adattatore di alimentazione collegato, disattivate questa funzione tramite i menu della videocamera.*

Impostare le preferenze, il formato e le tracce di acquisizione

Utilizzate il pannello Acquisizione, scegliendo File > Acquisizione, per acquisire video e audio di tipo digitale o analogico. Questo pannello comprende un'anteprima del video che viene acquisito e dei comandi per la registrazione con o senza controllo del dispositivo. Il pannello Acquisizione contiene inoltre il riquadro Impostazioni che consente di modificare le impostazioni di acquisizione e il riquadro Archiviazione che consente di archiviare le clip per l'acquisizione in batch. Per comodità, alcune opzioni sono disponibili sia nel pannello Acquisizione che nel menu dello stesso pannello.

Alcuni dispositivi sorgente, ad esempio videocamere e videoregistratori, possono essere controllati direttamente dal pannello Acquisizione. Il computer deve disporre di un controller IEEE1394, RS-232, o RS-422 compatibile con Adobe Premiere Pro. Se il dispositivo sorgente usato è privo di tali interfacce, potete comunque utilizzare il pannello Acquisizione, ricorrendo ai controlli del dispositivo per l'avvio, l'arresto e l'impostazione del dispositivo stesso.

Nota: *quando non è necessario acquisire file in Adobe Premiere Pro, chiudete il pannello Acquisizione. Quando è aperto, il pannello Acquisizione costituisce l'attività principale. Pertanto, se rimane aperto durante il montaggio o la visualizzazione in anteprima del video, viene disattivato l'output verso il dispositivo sorgente, con potenziale riduzione delle prestazioni.*



Pannello Acquisizione
A. *Area di stato* ***B.*** *Anteprima* ***C.*** *Tabulazioni* ***D.*** *Menu Pannello* ***E.*** *Controlli di trasporto*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Migliorare le prestazioni dei dischi di memoria virtuale" a pagina 50

Specificare le impostazioni di acquisizione (Windows)

1. Con un progetto aperto, scegliete File > Acquisizione e selezionate la scheda Impostazioni.
2. Nel riquadro Impostazioni di acquisizione, fate clic su Modifica.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Formato acquisizione.
4. Fate clic su OK.

Specificare le impostazioni di acquisizione (Mac OS)

Con questi passaggi vengono registrate le impostazioni di acquisizione QuickTime nelle impostazioni del progetto Adobe Premiere Pro e nelle preferenze. Seguite questi passaggi la prima volta che usate un dispositivo in un progetto, quando cambiate dispositivo o quando desiderate modificare le impostazioni di acquisizione per il progetto in corso.

1. Con un progetto aperto, scegliete File > Acquisisci.
2. Nella finestra Acquisizione, selezionate la scheda Impostazioni.
3. Nel riquadro Impostazioni di acquisizione, fate clic su Modifica.
4. Nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione, scegliete un'opzione dal menu a comparsa Formato acquisizione.
5. Fate clic su Video.

6 Apportate le modifiche desiderate e fate clic su OK. Se non occorre apportare alcuna modifica, fate clic su OK.

7 Nella finestra Impostazioni di acquisizione, selezionate Audio.

8 Per sentire l'audio durante l'acquisizione, selezionate Attivato per Altoparlante nella finestra Audio.

Se accedete di nuovo alla finestra delle opzioni audio dopo averla chiusa, l'opzione Altoparlante risulta nuovamente disattivata. Ricordate quindi di attivarla ogni volta che aprite questa finestra di dialogo.

9 Selezionate la scheda Campione e scegliete una frequenza che corrisponda all'audio sorgente.

10 Selezionate la scheda Sorgente nella finestra Audio.

11 Selezionate Audio DV e scegliete la sorgente desiderata per l'audio dal dispositivo DV. (Per impostazione predefinita, la sorgente è impostata su Line In per l'input linea incorporato.) Scegliete l'opzione corrispondente ai primi due canali.

12 (Facoltativo) Potete acquisire canali audio aggiuntivi o alternativi. Se il materiale sorgente ha canali audio aggiuntivi, selezionate una delle altre due opzioni.

13 Apportate eventuali altre modifiche e fate clic su OK.

14 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione.

15 Se Registra non è ancora disponibile, selezionate la scheda Impostazioni nella finestra Acquisizione. Selezionate quindi Modifica.

16 Fate clic su Disabilita e quindi su OK.

17 Premete Riproduci.

Il pulsante Registrazione diventa disponibile.

Impostare le preferenze di acquisizione

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Acquisizione (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Acquisizione (Mac OS).

2 Specificate se in presenza di fotogrammi saltati desiderate annullare l'acquisizione, creare un report o generare un file di registro per il batch.

3 Selezionate se usare il codice di tempo di controllo dispositivo. Se viene usato un controller del dispositivo, l'ultima selezione consente di registrare il codice di tempo fornito dal controller anziché tentare di registrare eventuale codice di tempo scritto sul nastro sorgente.

Selezionare le tracce per l'acquisizione

1 Per aprire il pannello Acquisizione, selezionate File > Acquisizione.

2 Nel pannello Acquisizione fate clic sul menu del pannello.

3 Selezionate o deselezionate Registra video, Registra audio o Registra audio e video, a seconda dell'opzione desiderata.

Acquisire da sorgenti video a tracce mono

Potete acquisire da sorgenti contenenti canali audio stereo o 5.1 in modo che ogni canale audio venga automaticamente mappato sulla propria traccia audio mono. La preferenza Mono per Formato traccia predefinito abilita questo comportamento per le riprese acquisite da sorgenti a più canali e per i file importati con più canali. Per ulteriori informazioni sulla mappatura dei canali audio, consultate "Associare i canali audio" a pagina 221.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

2 Nell'area Mappatura canale sorgente della finestra di dialogo Preferenze, selezionate Mono dal menu Formato traccia predefinito.

3 Fate clic su OK.

Limiti di dimensione del file

Adobe Premiere Pro può gestire file di qualsiasi dimensione. Non così la scheda di acquisizione, il sistema operativo o il disco rigido, per i quali possono essere fissati limiti di dimensione. Per informazioni sulla gestione di file di grandi dimensioni, consultate la documentazione della scheda di acquisizione e del disco rigido in uso.

Il formato del disco rigido utilizzato incide fortemente sulla capacità di gestire file di grandi dimensioni. La formattazione FAT32 limita i file a 4 GB l'uno, corrispondenti a circa 18 minuti di metraggio DV. La formattazione NTFS non prevede limiti di dimensione ma i file restano comunque soggetti a vincoli imposti da altri componenti del sistema di montaggio utilizzato. Per questa ragione è consigliabile usare dischi formattati NTFS come dischi di memoria virtuale nei quali acquisire i video e per le unità disco rigido di destinazione in cui esportare i file video.

Configurare il controllo dispositivo

Le funzioni di controllo dispositivo possono gestire e automatizzare l'acquisizione di video e l'esportazione di sequenze su nastro. Il controllo del dispositivo consente di controllare con precisione dispositivi come videoregistratori e videocamere mediante i comandi di acquisizione e acquisizione in batch. Con il controllo del dispositivo potete usare il pannello Acquisizione per archiviare le singole clip, quindi il comando Acquisizione batch per registrare automaticamente le clip archiviate.

Adobe Premiere Pro controlla i dispositivi attraverso il supporto incorporato di IEEE 1394 (FireWire, i.Link) e il supporto, solo per Windows, di controller RS-232, RS-422 compatibili. Se il dispositivo non viene riconosciuto automaticamente, di qualunque tipo sia, è necessario configurarlo. Prima di impostare il controllo dispositivo, assicuratevi che la videocamera o il videoregistratore utilizzato supporti il controllo dispositivo esterno e sia disponibile un cavo per collegare il dispositivo al controller, al computer o a entrambi.

Configurare un progetto per il controllo dispositivo

Alcune impostazioni di controllo dispositivo sono disponibili in Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Controllo dispositivo (Mac OS), altre nella sezione Controllo dispositivo in fondo al riquadro Impostazioni del pannello Acquisizione. Le impostazioni di controllo dispositivo riguardano l'intero progetto.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Acquisizione (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Acquisizione (Mac OS).

2 Selezionate una o più opzioni di acquisizione tra quelle disponibili. Se state utilizzando un controller di dispositivo che genera un proprio codice di tempo, selezionate Usa codice di tempo di controllo del dispositivo. Con questa opzione il codice di tempo illeggibile registrato sul nastro viene sostituito con il codice di tempo del controller. Fate clic su OK.

3 Per salvare le clip acquisite in uno specifico raccoglitore di un progetto, accertatevi che il progetto sia aperto e che il raccoglitore compaia nel pannello Progetto.

4 Scegliete File > Acquisisci in.

5 Nel pannello Impostazioni, fate clic su Modifica per verificare che il formato di acquisizione specificato nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione sia appropriato per il dispositivo, quindi fate clic su OK.

Nota: *non tutti i formati dispongono di opzioni per le impostazioni di acquisizione. Ad esempio, il formato HDV non presenta opzioni.*

6 Nella sezione Posizioni di acquisizione del pannello Impostazioni, verificate che nelle unità disco impostate per il video e l'audio acquisiti vi sia sufficiente spazio libero. Se desiderate cambiare percorso, fate clic sul pulsante Sfoglia corrispondente, impostate il percorso desiderato e fate clic su OK.

7 Se il controllo dispositivo non è stato configurato, nella sezione Controllo dispositivo scegliete un dispositivo dal menu Dispositivo, quindi fate clic su Opzioni per configurarlo. Le opzioni variano a seconda del dispositivo. Per ulteriori informazioni consultate la documentazione del dispositivo in uso.

8 Controllate che i pulsanti di controllo del dispositivo del pannello Acquisizione funzionino correttamente. Se il formato supporta l'anteprima video, accertatevi che il video sia visibile nell'anteprima.

9 Fate clic su Archiviazione. Nell'area Imposta, scegliete Audio, Video, o Audio e video dal menu Acquisizione, a seconda di ciò che desiderate acquisire. Selezionate un raccoglitore dall'elenco Archivia clip in, se necessario. Per impostazione predefinita, nel campo Archivia clip in è selezionato il pannello Progetto.

10 Inserite le informazioni necessarie nell'area Dati clip. Queste informazioni vengono salvate nei metadati della clip.

Nota: *per evitare confusione, assicuratevi che il nome del nastro sia univoco. Alcuni tipi di software per il controllo dispositivo chiedono di specificare il Nome cassetta ogni volta che inserite un nuovo nastro. Le altre opzioni di Archiviazione dati non sono obbligatorie.*

Configurare un dispositivo per il controllo dispositivo

Adobe Premiere Pro supporta il controllo di dispositivi come videocamere e videoregistratori. Controlla i dispositivi DV e HDV mediante connessioni IEEE 1394 (FireWire, i.Link). Solo in Windows, Adobe Premiere Pro controlla i dispositivi seriali mediante controller RS-232 o RS-422 eventualmente installati nel computer.

1 Aprite la finestra di dialogo Preferenze controllo dispositivo in uno dei seguenti modi:

- Scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Controllo dispositivo (Mac OS).
- Fate clic su Impostazioni nel pannello Acquisizione.

2 Selezionate il tipo di dispositivo che desiderate controllare nel menu a comparsa Dispositivo.

3 Fate clic su Opzioni ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se state collegando un dispositivo DV o HDV, effettuate le selezioni dai menu Standard video, Marca del dispositivo, Tipo di dispositivo e Formato codice di tempo. Nel menu Tipo di dispositivo, se il modello a vostra disposizione non è elencato, selezionate un modello della stessa famiglia (se lo conoscete), lasciate l'impostazione Standard oppure fate clic su Vai online per info dispositivo.
- Se state collegando un dispositivo seriale, effettuate le selezioni nei menu Protocollo, Porta, Origine tempo e Base tempo disponibile. Selezionate una o entrambe le opzioni delle caselle di controllo disponibili per il protocollo scelto.

4 (Solo Controllo dispositivo DV/HDV) Fate clic su Controlla stato. Adobe Premiere Pro visualizza uno dei seguenti stati:

Non in linea Adobe Premiere Pro non rileva il dispositivo. Controllate tutti i collegamenti e le impostazioni.

Rilevato Adobe Premiere Pro rileva il dispositivo ma non è in grado di controllare il nastro; è possibile che il nastro non sia stato inserito.

Online Adobe Premiere Pro rileva il dispositivo ed è in grado di controllare il nastro.

5 Fate clic su OK.

6 Nella sezione Controllo dispositivo del riquadro Impostazioni, impostate le seguenti opzioni a seconda delle esigenze:

Tempo di preroll Indica con quanto anticipo rispetto al punto di attacco deve essere avviato il nastro prima dell'acquisizione. Il valore dipende dal dispositivo in uso.

Offset codice di tempo Indica il numero di fotogrammi per regolare il codice di tempo incorporato nel video acquisito in modo che corrisponda con il numero di codice di tempo dello stesso fotogramma nel nastro sorgente.

Calibrare un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo Windows)

1 Selezionate File > Esporta > Esporta su cassetta.

2 Fate clic su Opzioni.

3 Immettete i numeri di fotogrammi offset, come richiesto dal dispositivo in uso, nelle caselle Ritarda inizio filmato, Tempo modifiche manuali e Preroll.

Controllare un dispositivo RS-422 o RS-232 (solo Windows)

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Controllo dispositivo (Windows).

2 Dal menu Dispositivo, scegliete Controllo dispositivo seriale.

3 Fate clic su Opzioni.

4 Nella sezione Controllo VTR e porta, selezionate un protocollo e una porta per il dispositivo.

5 Nella sezione Controllo tempo, selezionate un'origine di tempo e una base temporale per il dispositivo.

Controlli del dispositivo nel pannello Acquisizione

Potete usare i controlli nel pannello Acquisizione per far funzionare il dispositivo mentre archiviate le clip. Il jog consente di passare rapidamente a fotogrammi vicini, mentre lo shuttle consente di cambiare la velocità del nastro mentre viene riprodotto in avanti o all'indietro. Il pulsante Esegui registrazione permette di avviare l'acquisizione manuale.

Se premete il pulsante Riavvolgi mentre il nastro è fermo, il dispositivo riavvolge il nastro alla massima velocità. Se riavvolgete mentre il nastro è in movimento o in pausa, il dispositivo riavvolge il nastro e visualizza il video nell'anteprima.

Se premete il pulsante Avanzamento rapido mentre il nastro è fermo, il dispositivo fa avanzare il nastro alla massima velocità. Se usate l'avanzamento rapido mentre il nastro è in movimento o in pausa, il dispositivo fa avanzare il nastro e visualizza il video nell'anteprima.

Se premete il pulsante Scena precedente il nastro scorre al punto di inizio precedente e si mette in pausa. Se premete il pulsante Scena successiva il nastro scorre sino all'inizio della scena successiva e lì si arresta.

Nota: *le opzioni Scena precedente e Scena successiva sono supportate per DV solo con Windows, mentre non sono supportate per HDV (né con Windows né con Mac OS).*

Per controllare il dispositivo potete usare anche i tasti J, K e L. Il tasto J riavvolge il nastro, il tasto L lo fa avanzare rapidamente e il tasto K lo mette in pausa. La velocità di avanzamento o riavvolgimento aumenta ogni volta che si preme J o L. Per riavvolgere o avanzare di un fotogramma alla volta, tenete premuto K e premete J o L. Per riavvolgere o avanzare lentamente, tenete premuti contemporaneamente K+J o K+L.

Per usare i comandi del pannello Acquisizione tramite tastiera, consultate le descrizioni comandi riportate nel pannello Acquisizione. Potete impostare le scelte rapide da tastiera selezionando Modifica > Personalizza uso tastiera. Potete inoltre spostarvi in un punto del nastro, digitando il relativo codice di tempo nell'apposito campo del pannello Acquisizione, in basso a sinistra, e infine premendo il tasto Invio.

Acquisire senza il controllo del dispositivo

Se il dispositivo non può essere controllato da Adobe Premiere Pro, potete acquisire il video manualmente. Dovete usare sia i comandi del dispositivo di riproduzione che i comandi del pannello Acquisizione di Adobe Premiere Pro.

Nota: *dovete visualizzare in anteprima il metraggio HDV su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa durante movimento, registrazione e acquisizione in Mac OS. Il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione visualizzerà Anteprima in corso sulla fotocamera.*

1. Verificate che il videoregistratore o la videocamera sia collegato correttamente al computer.
2. Scegliete File > Acquisisci in.
3. (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma dovrete reimpostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.

4. Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.
5. Usate i comandi del videoregistratore o della videocamera per spostare il nastro a un punto alcuni secondi prima del fotogramma da dove iniziare l'acquisizione.
6. Premete il pulsante di riproduzione sul videoregistratore o sulla videocamera, quindi fate clic sul pulsante rosso Esegui registrazione nel pannello Acquisizione.
7. Registrate qualche secondo oltre la fine del metraggio richiesto per consentire il montaggio. Premete il tasto Esc per interrompere la registrazione.

Nella finestra di dialogo Salva file acquisito, immettete i dati di archiviazione e fate clic su OK. Il nuovo file viene elencato nel pannello Progetto e salvato nella posizione su disco specificata nel riquadro Impostazioni del pannello Acquisizione.

Acquisire con il controllo del dispositivo

Dopo aver configurato correttamente il dispositivo e il progetto, potete iniziare ad acquisire le clip tramite il controllo dispositivo. Potete acquisire un intero nastro oppure definire un punto di attacco e uno di stacco per ogni clip, quindi acquisire la clip. Potete archiviare i punti di attacco e stacco per un numero illimitato di clip ed eseguire un'acquisizione in batch in Adobe Premiere Pro per tutte le clip desiderate. Adobe Premiere Pro supporta il controllo dispositivo FireWire su entrambe le piattaforme, ma supporta il controllo dispositivi seriali solo su Windows.

Nota: *in Mac OS dovete visualizzare in anteprima le riprese HDV su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa durante movimento, registrazione e acquisizione. Il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione visualizzerà Anteprima in corso sulla fotocamera.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Configurare il controllo dispositivo" a pagina 65

Acquisire un intero nastro o una parte del nastro

1. Scegliete File > Acquisisci in.
2. (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma dovrete reimpostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.

3 Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.

4 Inserite una cassetta nel dispositivo. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.

L'inserimento di un numero univoco nel nome evita di usare due volte lo stesso nome.

5 Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu Acquisizione.

6 Riavvolgete il nastro fino all'inizio, oppure fino all'inizio della porzione che desiderate acquisire.

7 Per creare un file a parte (Windows) o una sottoclip (Mac OS) per ogni nuova scena del nastro, selezionate Ricerca scena nell'area Acquisizione. Ricerca scena non è disponibile per metraggio HD o HDV.

8 Potete acquisire fotogrammi che si estendono oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip. Immettete il numero di fotogrammi nella casella Maniglie dell'area Acquisizione.

9 Fate clic su Cassetta.

10 Per interrompere l'acquisizione alla fine di una porzione, fate clic sul pulsante Interrompi. In caso contrario, l'acquisizione si interrompe nel punto in cui finisce il nastro.

Selezione e acquisizione di una clip

1 Scegliete File > Acquisisci in.

2 (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma dovrete reimpostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.

3 Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.

4 Inserite una cassetta nel dispositivo. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.

5 Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu Acquisizione.

6 Usate i comandi del pannello Acquisizione per passare al primo fotogramma da acquisire e fate. Quindi passate all'ultimo fotogramma da acquisire e fate clic su Imposta attacco.

Nota: *se state acquisendo un metraggio HDV in Mac OS, dovete effettuare l'anteprima su un monitor TV esterno oppure sulla videocamera durante la registrazione. Il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione visualizzerà Anteprima in corso sulla fotocamera.*

7 Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi nell'opzione Maniglie della sezione Acquisizione.

8 Fate clic sul pulsante Attacco/stacco nell'area Acquisizione del riquadro Archiviazione per acquisire la clip.

Verificare se il dispositivo è in linea

1 Selezionate File > Acquisisci.

2 (Mac OS) Se viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni acquisizione QuickTime, scegliete le impostazioni audio e video appropriate per il vostro progetto.

Queste impostazioni saranno mantenute per il progetto, ma dovrete reimpostarle nuovamente per ogni nuovo progetto.

3 Selezionate la scheda Impostazioni nel pannello Acquisisci.

4 Nella sezione Controllo dispositivo della scheda Impostazioni, fate clic su Opzioni.

5 Nella casella di dialogo Impostazioni controllo dispositivo DV/HDV, fate clic su Controlla stato.

Utilizzo del rilevamento di scene automatico

Invece di archiviare manualmente i punti di attacco e stacco, potete usare la funzione Ricerca scena. Tale funzione analizza il video alla ricerca di interruzioni tra le scene indicate dall'ora registrata sul nastro, ad esempio in corrispondenza del pulsante di pausa premuto con la videocamera. Quando la funzione Ricerca scena è attiva ed eseguite un'acquisizione, Adobe Premiere Pro acquisisce automaticamente un file separato(Windows) oppure crea una clip master con una clip secondaria (Mac OS) ad ogni interruzione di scena individuata. In Mac OS, la funzione colloca la clip secondaria in un nuovo raccoglitore. Ricerca scena funziona per l'acquisizione sia di un intero nastro che di una semplice sezione tra punti di attacco e stacco specificati. Se attivate Ricerca scena e acquisite con punti di attacco e stacco, le clip potrebbero risultare divise tra i punti di attacco e stacco specificati laddove venga rilevata un'interruzione di scena.

La ricerca scene memorizza le scene da acquisire in batch senza interferire con l'avanzamento del nastro. Memorizza anche le scene a cavallo di interruzioni del codice di tempo.

❖ Nel pannello Acquisizione, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Ricerca scena sotto l'immagine.
- Selezionate Ricerca scena nell'area Acquisizione del riquadro Archiviazione.

Ricerca scena apre un file separato (Windows) oppure una clip secondaria (Mac OS) nel primo fotogramma di ciascuna scena

***Nota:** la ricerca automatica delle scene non è disponibile per risorse HDV o HD.*

Adobe Premiere Pro acquisisce un file separato per ciascuna scena ricercata (Windows) oppure acquisisce una clip master per la durata dell'acquisizione, con una clip secondaria per ciascuna scena, collocando tutte le clip secondarie in un nuovo raccoglitore (Mac OS).

Problemi comuni di acquisizione

Se insorgono problemi durante l'acquisizione di metraggio digitale, consultate l'Aiuto di Adobe Premiere Pro oppure la documentazione della videocamera, del videoregistratore o della scheda di acquisizione. Per ulteriori informazioni, visitate il sito del supporto tecnico Adobe. Di seguito sono riportati alcuni tra i problemi più comuni che possono presentarsi quando acquisite video digitali:

- Se il dispositivo (videocamera o videoregistratore) entra in modalità pausa, chiudete e riaprite il pannello Acquisizione oppure chiudete il pannello Acquisizione, spegnete e riaccendete il dispositivo, quindi riaprite il pannello Acquisizione. La modalità pausa di molte videocamere può essere disattivata collegandole all'alimentazione a corrente alternata ed espellendo il nastro.
- Se il video appare granuloso nel riquadro Acquisizione o nel pannello Monitor, è possibile che Adobe Premiere Pro abbia ridotto la qualità di visualizzazione a favore della qualità di acquisizione. l'acquisizione e la memorizzazione avvengono alla qualità che avete stabilito, mantenuta anche per la riproduzione su monitor NTSC o PAL. Sui sistemi più lenti, Adobe Premiere Pro potrebbe ridurre la qualità dell'anteprima durante l'acquisizione per riservare sufficienti risorse della CPU all'acquisizione a piena qualità.
- Se l'immagine video non compare nel pannello Acquisizione, verificate le impostazioni di controllo dispositivo e acquisizione. A questo punto, lasciando acceso il dispositivo, riavviate Adobe Premiere Pro.
- Se l'audio e il video acquisiti non sono sincronizzati, verificate che non ci siano salti di sezioni (rimaste non registrate) tra le riprese. Le aree di nastro vuote sono prive di codice di tempo: questo può causare interruzioni nel conteggio del tempo della videocamera. Quando acquisite l'area vuota, la videocamera non trasmette fotogrammi validi, ma il tempo continua a essere calcolato.
- Se non è stato registrato audio, provate a riprodurre una sorgente usando il sistema di input audio e gli altoparlanti del computer senza registrare. Se non riuscite a sentire nulla, è possibile che la sorgente audio non sia collegata correttamente o che qualche parametro audio sia stato impostato in modo errato. Verificate le connessioni hardware, i dispositivi audio e video nel Pannello di controllo di Windows e le impostazioni del mixer, quindi consultate la documentazione della scheda audio. In Adobe Premiere Pro, selezionate Modifica > Preferenze (Windows) o Premiere Pro > Preferenze (Mac OS) e verificate le impostazioni per Audio, Dispositivi audio e Mapping output audio.
- Durante movimento, registrazione e acquisizione in Mac OS, il pannello di anteprima nel pannello Acquisizione rimarrà vuoto. Dovete visualizzare in anteprima queste riprese su un monitor TV esterno oppure, se la sorgente è una videocamera, tramite la stessa.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Risoluzione dei problemi relativi all'acquisizione video digitale e alla riproduzione

Acquisizione di video DV o HDV

Potete acquisire audio e video da un dispositivo DV o HDV collegandolo al computer mediante cavo FireWire. Adobe Premiere Pro registra il segnale audio e video nel disco rigido e controlla il dispositivo attraverso la porta FireWire.

Potete acquisire metraggio DV o HDV da supporti XDCAM o P2 mediante porte SDI purché il computer disponga di una scheda di acquisizione di terze parti o di un dispositivo supportato, con i rispettivi driver.

Quando create un nuovo progetto utilizzando uno dei predefiniti per le sequenze DV o HDV, l'acquisizione è impostata, rispettivamente, per Acquisizione DV o Acquisizione HDV. Tuttavia potete modificare le impostazioni di acquisizione in DV o HDV dal pannello Acquisizione di un progetto avviato.

Durante le fasi di acquisizione e anteprima, potete scegliere di vedere l'anteprima dei video DV nella finestra di acquisizione. Solo su Windows potete vedere l'anteprima dei video HDV nella finestra di acquisizione. Non è possibile, tuttavia, vedere l'anteprima dei filmati HDV nella finestra di acquisizione durante questa fase. Nella finestra viene visualizzata la dicitura Acquisizione durante la fase di acquisizione dei filmato HDV.

Importante: *potete importare risorse DVCPRO HD , XDCAM HD, XDCAM EX e AVCHD dai rispettivi supporti senza ricorrere all'acquisizione. L'acquisizione richiede un tempo superiore rispetto al trasferimento e non conserva tutti i metadati. Per ulteriori informazioni, consultate Importazione di risorse da formati senza nastro.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Configurare un sistema DV o HDV" a pagina 44

"Acquisire con il controllo del dispositivo" a pagina 68

"Esportare un file di filmato per ulteriori operazioni di montaggio" a pagina 476

"Esportare una sequenza su videocassetta con controllo dispositivo" a pagina 494

Acquisizione di video HD

Potete importare audio e video da un dispositivo HD con una porta SDI. Il computer in uso deve disporre di una scheda di acquisizione SDI supportata, con relativi driver e software. Analogamente, potete acquisire metraggio HD da sorgenti XDCAM SDI, purché sia installata una scheda di acquisizione XDCAM supportata e il rispettivo driver. Se l'installazione viene effettuata correttamente, i predefiniti HD vengono aggiunti al riquadro Predefiniti disponibili della finestra di dialogo Nuova sequenza. Vengono inoltre aggiunti i formati HD al menu Formato acquisizione nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni progetto.

Di solito per collegare il dispositivo HD al computer occorre utilizzare un cavo coassiale tra le porte SDI del dispositivo e i connettori BNC. Per un controllo dispositivi (solo con Windows), dovete collegare la porta seriale del dispositivo a una porta RS422 o RS232 del computer. Consultate le istruzioni di configurazione fornite dal produttore della scheda di acquisizione.

Importante: *potete trasferire e importare risorse DVCPRO HD, XDCAM HD, XDCAM EX e AVCHD dai rispettivi supporti senza ricorrere all'acquisizione. L'acquisizione richiede un tempo superiore rispetto al trasferimento e non conserva tutti i metadati. Per ulteriori informazioni, consultate Importazione di risorse da formati senza nastro.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Configurare un sistema SD-SDI, HD-SDI o componente" a pagina 45

"Configurare il controllo dispositivo" a pagina 65

"Acquisire senza il controllo del dispositivo" a pagina 68

"Esportare un file di filmato per ulteriori operazioni di montaggio" a pagina 476

"L'esportazione su videocassetta" a pagina 493

Digitalizzazione di video analogico

Per modificare video girati in formato analogico occorre prima digitalizzarli. Potete eseguire la digitalizzazione indirizzando il segnale video attraverso una videocamera digitale in grado di digitalizzare al volo oppure attraverso un dispositivo di digitalizzazione installato sul computer in uso. In alternativa, potete doppiare il metraggio analogico in formato digitale, quindi acquisire il video da un dispositivo digitale attraverso una scheda di acquisizione come qualsiasi altra sorgente digitale. A seconda delle apparecchiature disponibili, potete digitalizzare video analogici da vari tipi di segnale, compresi video componente, composito e S-video. Alcuni digitalizzatori forniscono il controllo del dispositivo. Vengono collegati al dispositivo sorgente con porte RS-232, RS-422 e consentono di controllare il dispositivo dal pannello Acquisizione di Adobe Premiere Pro e di eseguire acquisizioni batch. Consultate le istruzioni fornite con la videocamera e la scheda di acquisizione/digitalizzatore. Per ulteriori informazioni sulla risoluzione dei problemi relativi all'acquisizione di video analogico, visitate il sito del supporto tecnico di Adobe.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Configurare un sistema S-video o composito" a pagina 47

"Acquisizione di audio analogico" a pagina 231

Risoluzione dei problemi relativi all'acquisizione in Premiere Pro

Le impostazioni della scheda di acquisizione

Alcune impostazioni di acquisizione visualizzate in Adobe Premiere Pro possono essere state fornite dal software plug-in accluso alla scheda di acquisizione/digitalizzatore. A causa delle differenze tra le marche di schede, le opzioni specifiche e i formati supportati possono variare. Questa complessa relazione tra schede di acquisizione video e Adobe Premiere Pro può rendere difficile l'identificazione dell'elemento del sistema responsabile per un'opzione o un problema. Adobe, come pure la maggior parte dei produttori di schede di acquisizione, rende disponibile sul Web documentazione di risoluzione dei problemi che aiuta a stabilire se un'opzione o un problema è legato alla scheda di acquisizione video e relativo software o ad Adobe Premiere Pro. Controllate sul sito Web di Adobe Premiere Pro e quello del produttore della scheda di acquisizione la presenza di risorse di soluzione dei problemi.

La maggior parte delle schede di acquisizione supportate installa un file di impostazioni predefinite selezionabile nel riquadro Carica predefinito della finestra di dialogo Nuovo progetto di Adobe Premiere Pro. Questo file imposta automaticamente tutte le opzioni di acquisizione nel modo più idoneo per la scheda di acquisizione in uso. Per risultati ottimali, usate i predefiniti della scheda di acquisizione in uso, se disponibili, e non modificate le impostazioni di acquisizione del riquadro Impostazioni personalizzate.

Digitalizzare video analogico

1. Uscite da Adobe Premiere Pro.
2. Collegate le uscite video e audio del dispositivo analogico in uso alle entrate analogiche del dispositivo digitale (digitalizzatore, videocamera o videoregistratore digitale).
3. Se il dispositivo digitale è un digitalizzatore esterno, un videoregistratore o una videocamera, collegate la sua porta FireWire o SDI al computer.
4. (Solo Windows) Se il dispositivo digitale è un digitalizzatore con controllo dispositivi, collegate la sua porta di controllo dispositivi (RS232 o RS422) con lo stesso tipo di porta presente sul dispositivo analogico.
5. Accendete la sorgente analogica e il digitalizzatore.
6. Se il digitalizzatore è una videocamera, mettetela in modalità VTR, VCR o di riproduzione (non videocamera).

7 Impostate il controllo di selezione ingressi sul digitalizzatore per l'ingresso analogico corretto.

8 Avviate Adobe Premiere Pro.

9 Nella finestra Benvenuti, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aprire un nuovo progetto utilizzando una scheda di acquisizione, fate clic su Nuovo progetto, selezionate il predefinito della scheda di acquisizione (se disponibile) dal riquadro Carica predefinito e infine fate clic su OK.
- Per aprire un progetto esistente utilizzando una scheda di acquisizione, selezionate un progetto esistente impostato con il predefinito della scheda di acquisizione.
- Per aprire un nuovo progetto usando un dispositivo esterno, come una videocamera o un videoregistratore, per eseguire la digitalizzazione fate clic su Nuovo progetto, selezionate il predefinito DV o HDV corrispondente allo standard e al formato televisivo di destinazione, infine fate clic su OK.
- Per aprire un progetto esistente usando un dispositivo esterno come una videocamera o un videoregistratore, per eseguire la digitalizzazione, selezionate un progetto esistente impostato con il predefinito DV o HDV corretto.

10 Scegliete File > Acquisisci in.

11 Nel pannello Acquisizione, verificate attentamente le opzioni del riquadro Impostazioni. Per modificarle, fate clic su Modifica. (Se state usando una scheda di acquisizione, le impostazioni sono fornite dal software plug-in del produttore, non da Adobe Premiere Pro, e cambiano a seconda di marca e modello della scheda di acquisizione. A tal fine, consultate la documentazione dei driver fornita dal produttore della scheda.)

12 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se il dispositivo digitale non offre il controllo dispositivo, regolate la sorgente usando i controlli del dispositivo analogico. Premete Play sul dispositivo analogico e fate clic sul pulsante di registrazione nel pannello Acquisizione.
- Se il dispositivo digitale dispone del controllo dispositivo, acquisite o registrate metraggio usando i controlli del pannello Acquisizione, come se si trattasse di una sorgente digitale.

Per stabilire gli effetti delle impostazioni di compressione sulla velocità dati del video acquisito, usate il diagramma delle velocità dati di Adobe Premiere Pro. (Per maggiori informazioni, consultate "Introduzione alla compressione video, alle dimensioni dei file e alla velocità dati" a pagina 458.)

Acquisizione di contenuti per DVD

Tutto il contenuto dei DVD viene compresso in conformità con le specifiche DVD, in modo da poter essere riprodotto fedelmente su un'ampia gamma di lettori. Quando preparate il contenuto per un progetto DVD, prestate particolare attenzione alla dimensione e alla frequenza dei fotogrammi, per preservarne la qualità nel passaggio al formato DVD.

Per garantire risultati ottimali, acquisite e registrate in conformità alle seguenti specifiche:

Dimensioni fotogramma NTSC standard 720 x 480 o PAL standard 720 x 576. Se il progetto usa dimensioni di fotogramma diverse, Adobe Premiere Pro ne esegue automaticamente il ridimensionamento.

Frequenza fotogramma 29,97 fps (NTSC) o 25 fps (PAL); in alternativa 23,976 (NTSC) per 24P. Tutti il metraggio di uno stesso progetto deve avere la stessa frequenza fotogrammi.

Proporzioni 4:3 o 16:9 (widescreen).

Profondità dei bit audio 16 bit.

Frequenza campionamento audio 48 kHz.

Acquisizione in batch e riacquisizione

L'acquisizione in batch

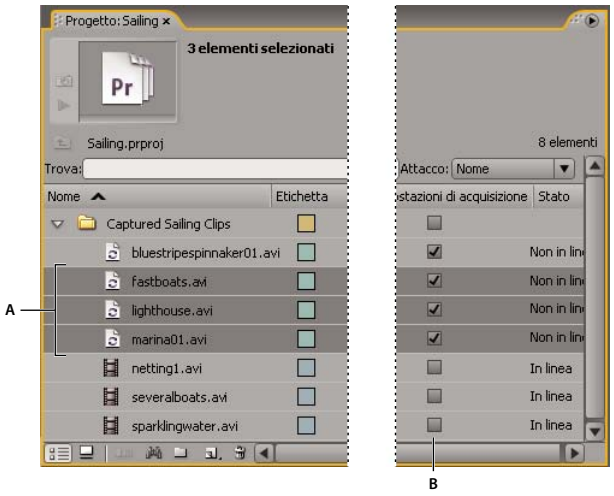
Adobe Premiere Pro supporta l'acquisizione in batch, ossia l'acquisizione automatica di più clip da un dispositivo controllabile senza l'intervento dell'utente. Potete definire un batch selezionando un gruppo di clip archiviate che vengono visualizzate come clip non in linea (segnaposto) nel pannello Progetto o in un raccoglitore. Potete acquisire un numero illimitato di clip archiviate non in linea selezionandole e scegliendo File > Acquisisci in batch. Quando avviate l'acquisizione, Adobe Premiere Pro riordina automaticamente le clip per nome di cassetta e codice di tempo dell'attacco, per acquisirle nel modo più efficace.

Per risparmiare tempo e ridurre il numero di clip da archiviare manualmente, provate la funzione Ricerca scena. Consultate "Utilizzo del rilevamento di scene automatico" a pagina 70.

Per acquisire in batch una serie di clip archiviate (non in linea), selezionatele nel pannello Progetto e scegliete File > Acquisisci in batch. Se avete organizzato le clip non in linea in raccoglitori, potete selezionare un raccoglitore per acquisirne in batch tutto il contenuto.

Adobe Premiere Pro può eseguire l'acquisizione in background, consentendo di effettuare altre operazioni durante l'acquisizione. Quando avviate l'acquisizione manuale o in batch con Adobe Premiere Pro, potete ridurre icona Adobe Premiere Pro o passare a un'altra applicazione senza interrompere l'operazione. Una volta ripristinata la finestra di Adobe Premiere Pro, basta fare clic in un punto qualunque al suo interno per interrompere l'acquisizione. Tenete presente tuttavia che, se effettuate operazioni che richiedono molte risorse di sistema, durante l'acquisizione potrebbero verificarsi dei salti di fotogrammi. La possibilità che vengano saltati fotogrammi è minore nei sistemi a prestazioni elevate, come quelli con processori duali.

Nota: *l'acquisizione in batch non è consigliata per i primi e gli ultimi 30 secondi del nastro a causa di possibili problemi di codice di tempo e rilevazione. Queste sezioni vanno acquisite manualmente.*



Preparazione per l'acquisizione in batch
A. *Clip selezionate per l'acquisizione* ***B.*** *Opzione Impostazioni di acquisizione*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Configurare il controllo dispositivo" a pagina 65

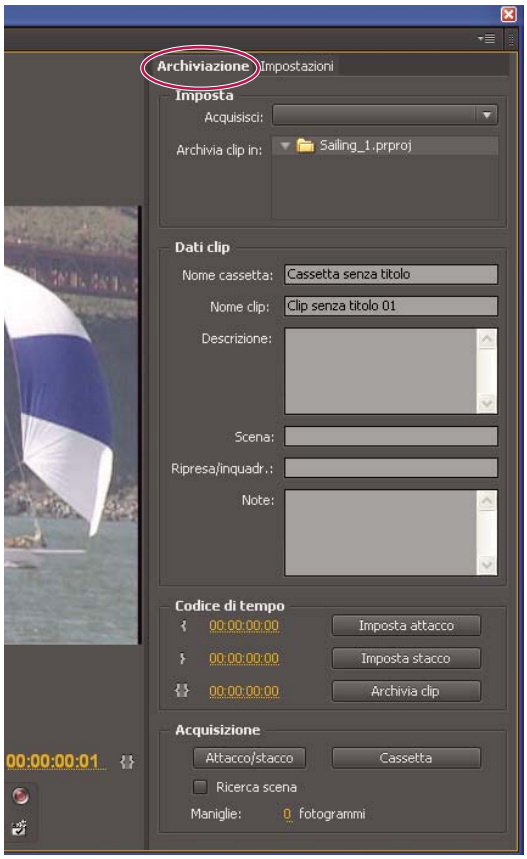
Archiviare clip per acquisirle in batch

Potete specificare le scene da usare dai nastri sorgente *archiviandole* come una serie di file non in linea per l'acquisizione in un secondo tempo. Se configurate il controllo dispositivo nella finestra di dialogo Preferenze in modo da controllare a distanza la videocamera o il videoregistratore, potete creare file non in linea usando i comandi di archiviazione clip del pannello Acquisizione, quindi usando il comando Acquisisci in batch per acquisire automaticamente le clip archiviate.

Se avete un elenco di punti di attacco e stacco, potete archiviarli manualmente senza un dispositivo in linea: immettete semplicemente i punti di attacco e stacco di ogni clip e fate clic sul pulsante Archivia clip. Potete anche archiviare i numeri di fotogramma usando un programma di archiviazione o foglio elettronico separato e importando poi il foglio elettronico in Adobe Premiere Pro come elenco di file non in linea.

Potete inoltre archiviare le clip in modo interattivo, impostando i punti di attacco e stacco durante la riproduzione del nastro sorgente.

1. Nel pannello Acquisizione, accertatevi che il dispositivo in uso sia in linea, come indicato sopra l'anteprima.
2. Inserite una cassetta nel dispositivo. Adobe Premiere Pro chiede di assegnare un nome alla cassetta. Evitate con la massima attenzione i nomi duplicati.
3. Usate i comandi del pannello Acquisizione per passare al primo fotogramma della prima ripresa e fate clic sul pulsante Imposta attacco. Quindi, passate all'ultimo fotogramma della ripresa e fate clic sul pulsante Imposta attacco.
4. Nell'area Imposta del riquadro Archiviazione, scegliete il tipo di file multimediale dal menu a comparsa Acquisizione.
5. Se volete acquisire fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco di ogni clip, inserite il numero di fotogrammi per queste maniglie nell'impostazione Maniglie della sezione Acquisizione.
6. Fate clic sul pulsante Archivia clip nell'area Codice di tempo del riquadro Archiviazione per archiviare la clip individuata. Alla richiesta, assegnate un nome alla clip. Adobe Premiere Pro archivia la clip inserendo un file non in linea nel pannello Progetto.
7. Per registrare le singole riprese da sottoporre all'acquisizione in batch, ripetete i passaggi da 2 a 6.



Pannello Acquisizione con la scheda Archiviazione attiva

Archiviare le clip in modo interattivo

1. Assicuratevi che il dispositivo sia collegato e in modalità VTR o VCR (non Videocamera), quindi scegliete File > Acquisisci.
2. Nel riquadro Archiviazione, immettete i valori da usare come impostazioni predefinite nelle sezioni Impostazioni e Dati clip.
3. Riproducete il nastro. Fate clic su Imposta attacco o Imposta stacco in qualsiasi momento, anche durante la riproduzione del nastro. Se necessario, ripetete l'operazione.
4. Dopo avere impostato i punti di attacco e stacco desiderati, fate clic su Archivia clip, verificate i dati della clip e fate clic su OK.

*Potete regolare leggermente il codice di tempo usando i tasti + (più) o – (meno). Ad esempio, per aggiungere cinque fotogrammi alla fine del punto di stacco, selezionate l'intero codice di tempo dello stacco, digitate **+5** e premete Invio.*

Suggerimenti per archiviare le clip in modo interattivo

- Impostate le opzioni nel riquadro Archiviazione del pannello Acquisizione. Adobe Premiere Pro usa i dati correnti nelle sezioni Impostazione e Dati clip come valori predefiniti per le clip archiviate successivamente. Se volete archiviare una serie di clip nel raccoglitore che già contiene dati analoghi, salvatele specificando i dati della clip prima di iniziare ad archiviare la serie. Quando fate clic sul pulsante Archivia clip, compare una finestra di dialogo che consente di accettare o modificare i dati della clip.

- Specificate un nome per il nastro nella sezione Dati clip. Adobe Premiere Pro richiede questo nome ogni volta che avviate un'acquisizione in batch.
- Il Nome clip nella sezione Dati clip viene integrato automaticamente con una progressione numerica. Per numerare una serie di clip con nomi che iniziano con "Inseguimento", ad esempio digitate Inseguimento 01, con il numero alla fine del nome. Alle clip archiviate in seguito viene assegnato automaticamente il numero successivo, in questo esempio "Inseguimento 02".
- Potete modificare le impostazioni del pannello Acquisizione in qualsiasi momento. Se ad esempio durante la riproduzione del nastro l'azione cambia, potete prepararvi ad acquisire la nuova azione selezionando un altro raccoglitore in cui archiviare le clip successive o digitando un nome diverso per la descrizione o la scena. Non è necessario arrestare il nastro per modificare le impostazioni.
- Potete controllare il dispositivo e archiviare le clip tramite la tastiera. Per visualizzare o modificare le scelte rapide da tastiera, consultate le descrizioni strumenti per i comandi del pannello Acquisizione o scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.
- Per creare un nuovo file non in linea dovete fare clic su Archivia clip. Questo arresta il nastro mentre confermate i dati della clip per il nuovo file non in linea.

Scelta delle impostazioni di acquisizione in batch

Nel pannello Progetto l'elenco batch delle clip archiviate compare come elenco di file non in linea. Se intendete acquisire molte clip, può essere utile creare in anticipo i raccoglitori nel pannello Progetto per potervi archiviare direttamente i singoli gruppi di clip non in linea. Quando eseguite l'acquisizione in batch, i file non in linea vengono sostituiti da clip acquisite, secondo l'organizzazione in raccoglitori impostata.

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro usa le impostazioni di acquisizione correnti del progetto per acquisire in batch le clip non in linea. Se un file non in linea ha impostazioni di acquisizione proprie, Adobe Premiere Pro le usa per acquisirlo. La clip ottenuta conserva tali impostazioni in modo che possa essere riacquisita con le medesime impostazioni. Ad esempio, se una clip non in linea è in formato HDV e il formato specificato nelle impostazioni di acquisizione del progetto è DV, Adobe Premiere Pro acquisisce la clip in formato HDV a meno che non modifichiate le impostazioni di acquisizione della clip. Potete ignorare le impostazioni di acquisizione di una clip scegliendo l'opzione Ignora impostazioni di acquisizione nella finestra di dialogo Acquisisci in batch.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare le impostazioni di acquisizione (Windows)" a pagina 63

Determinare se una clip non in linea ha impostazioni di acquisizione proprie

È possibile determinare se una clip non in linea ha proprie.

❖ Nel pannello Progetto, scorrete verso destra fino alla colonna Impostazioni di acquisizione. Se la colonna è nascosta, scegliete Visualizzazione metadati dal menu del pannello Progetto. Quindi fate clic sul triangolo di fianco a Metadati progetti di Premiere per esporre i nomi delle colonne. Selezionate Impostazioni di acquisizione. Fate clic su OK.

Se un file non in linea dispone di impostazioni di acquisizione proprie, la corrispondente casella della colonna è selezionata.

Modificare le impostazioni di acquisizione di una clip non in linea

È possibile modificare le impostazioni di acquisizione di una clip non in linea. Ad esempio, potete acquisire la clip a una risoluzione maggiore di quella con cui è stata inizialmente acquisita o archiviata.

1 Selezionate la clip nel pannello Progetto,

2 Scegliete Clip > Impostazioni di acquisizione > Imposta impostazioni di acquisizione.

Si apre la finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione.

3 Consultate "Specificare le impostazioni di acquisizione (Windows)" a pagina 63.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Configurare il controllo dispositivo" a pagina 65

Rimuovere le impostazioni di acquisizione di una clip non in linea

1 Nel pannello Progetto, selezionate una clip.

2 Scegliete Clip > Impostazioni di acquisizione > Cancella impostazioni di acquisizione.

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro acquisisce la clip usando le impostazioni di acquisizione del progetto.

Acquisire le clip in batch

1 Selezionate le clip non in linea da acquisire, quindi scegliete File > Acquisisci in batch.

2 Nella finestra di dialogo Acquisizione in batch, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se volete acquisire alcuni fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco definiti per le singole clip del batch, scegliete Acquisizione con maniglie e inserite il numero di fotogrammi per le maniglie.

Nota: *il numero di fotogrammi qui immessi sarà aggiunto al numero impostato per le maniglie nel pannello Acquisizione.*

- Se volete sostituire le impostazioni di acquisizione delle singole clip nel batch con le impostazioni predefinite del progetto, scegliete Ignora impostazioni di acquisizione.

3 Verificate che il videoregistratore e la videocassetta sorgente siano impostati correttamente per l'acquisizione, quindi fate clic su OK.

4 Nella finestra di dialogo Inserite la cassetta, inserite il nastro richiesto e fate clic su OK. Se l'acquisizione deve essere eseguita da più nastri, siate pronti a inserirli subito quando richiesto.

5 Per interrompere l'acquisizione in batch, fate clic sul pulsante Interrompi nel pannello Acquisizione oppure premete il tasto Esc.

Risolvere i problemi di acquisizione in batch

L'acquisizione in batch avverrà senza problemi se il controllo dispositivo e le impostazioni di acquisizione del progetto sono configurate correttamente e se i file non in linea archiviati sono compatibili e senza conflitti. Se si verificano problemi durante l'acquisizione in batch, verificate che tutte le clip da acquisire abbiano le impostazioni corrette:

- Lo stato di ogni clip deve essere Non in linea. Verificate lo stato nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto. Se la clip non è in linea, selezionate la clip nel pannello Progetto e scegliete Progetto > Scollega oggetto multimediale. Se selezionate più clip e alcune sono in linea, Adobe Premiere Pro acquisisce solo i file non in linea.

- Le opzioni Nome cassetta, Inizio oggetto multimediale e Fine oggetto multimediale, nella finestra di dialogo Modifica file non in linea, devono essere specificate per ogni file non in linea. Il comando Acquisisci in batch è disponibile se almeno uno dei file non in linea selezionati contiene queste impostazioni, ma verranno acquisite solo le clip con tutte e tre le impostazioni richieste. Se necessario, verificate le impostazioni nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto o fate doppio clic sui singoli file non in linea per modificarne le impostazioni.
- La registrazione di video, audio o entrambi deve essere supportata dal dispositivo di acquisizione selezionato. Ad esempio, l'audio non verrà acquisito se il dispositivo non è in grado di farlo. Se esistono impostazioni che non possono essere acquisite, l'acquisizione in batch si interrompe e compare una finestra di dialogo di errore.
- Il nome del file delle clip, così com'è indicato nella finestra di dialogo Impostazioni di acquisizione, non può essere uguale a quello di una clip esistente. Se necessario, fate doppio clic sui singoli file non in linea per verificare l'assenza di duplicati. Se selezionate un file non in linea con un nome duplicato per l'acquisizione in batch, il nome della clip viene leggermente modificato al momento dell'acquisizione. In questo modo, il file avente lo stesso nome non viene sovrascritto.

Per gestire gli errori di acquisizione quando compare la finestra di dialogo di errore, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Per correggere le impostazioni di acquisizione di una o più clip nell'elenco, selezionate i file nell'elenco e fate clic su Modifica.
- Per saltare le clip con impostazioni di acquisizione non valide e continuare con il resto dell'acquisizione in batch, fate clic su Ignora. Le clip ignorate vengono rimosse dall'elenco e non vengono acquisite.
- Per interrompere l'acquisizione in batch, fate clic su Annulla. Non viene acquisita alcuna clip.

Importare ed esportare elenchi batch

Potete importare elenchi batch in una vasta gamma di formati di file: TXT, CSV, TAB e PBL. Una volta importata, ogni elemento dell'elenco batch di testo diventa un file non in linea nel pannello Progetto. Potete anche esportare i file non in linea come elenco batch in formato .CSV per trasferire un elenco di clip archiviate da un progetto, o da una stazione di lavoro, a un altro. Per vedere il formato di un elenco batch, esportatelo e aprite il file in un editor di testo (come Blocco note) o in un foglio elettronico. Un file di testo con elenco batch può provenire da sorgenti come Adobe Premiere 6.5, utility di archiviazione come Pipeline Autolog oppure software personalizzato per la produzione di video che utilizza database o fogli elettronici per generare un elenco batch.

Quando importate un elenco batch, l'ordine dei campi nell'elenco deve essere il seguente: nome del nastro, attacco, stacco, nome della clip e commento. Quando esportate i file non in linea come elenco batch, Adobe Premiere Pro ordina i campi nel modo seguente: nome del nastro, attacco, stacco, nome della clip, note, descrizione, scena e ripresa/inquadratura. I dati dei campi vengono esportati dalle colonne corrispondenti nella visualizzazione Elenco del pannello Progetto.

- Per importare una registrazione del codice di tempo dell'elenco batch, scegliete Progetto > Importa elenco batch. Trovate e selezionate il file e fate clic su Apri.
- Per esportare una registrazione del codice di tempo dell'elenco batch, selezionate i file da registrare. Quindi scegliete Progetto > Esporta elenco batch. Specificare un nome di file e una posizione, quindi fare clic su Salva.

Operazioni con file non in linea

Una *clip non in linea* è una clip che è stata scollegata dal suo file sorgente oppure una clip archiviata che non è ancora stata acquisita. I file non in linea contengono informazioni sui file sorgente mancanti che rappresentano e assicurano all'utente la flessibilità necessaria quando i file effettivi non sono disponibili. Se un file non in linea compare in un pannello Timeline, nel monitor Programma e nella traccia compare un messaggio che avverte che l'oggetto multimediale non è in linea.

Quando archiviate le clip da un nastro, Adobe Premiere Pro crea automaticamente file non in linea con le informazioni esatte necessarie per acquisire le clip in seguito. Potete anche creare file non in linea manualmente. I file non in linea sono utili nelle seguenti situazioni:

- Se le clip sono state archiviate ma non ancora acquisite. Poiché i file non in linea si comportano come clip acquisite, potete organizzare i file non in linea archiviati nel pannello Progetto. Potete inoltre disporre le sequenze con tali file in un pannello Timeline prima dell'acquisizione delle clip non in linea. Quando i file non in linea vengono acquisiti (o trovati, se erano stati acquisiti ma risultavano mancanti), sostituiscono i file non in linea corrispondenti.
- Se volete acquisire le clip archiviate tramite il controllo dispositivo o l'acquisizione in batch. Un elenco di acquisizione in batch in Adobe Premiere Pro è un gruppo di file non in linea: selezionando specifiche clip non in linea queste vengono impostate per l'acquisizione in batch.
- Volete riacquisire le clip usate nel progetto. Affinché ciò avvenga è necessario che le clip in linea vengano convertite in file non in linea con il comando Scollega oggetto multimediale.
- Se un file sorgente non è disponibile quando aprite un progetto e non può essere trovato manualmente né automaticamente. In questo caso, Adobe Premiere Pro mette a disposizione i pulsanti Non in linea e Tutto non in linea.

  Nota: *le clip in linea e non in linea di Adobe Premiere Pro non sono correlate ai concetti di montaggio in linea e non in linea.*

Creare un file non in linea

Potete creare un file non in linea, ossia una clip segnaposto per il metraggio acquisito in un secondo momento.

1 Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , in fondo al pannello e scegliete File non in linea dal menu.

Si apre la finestra File non in linea.

2 Per Contiene, selezionate se desiderate acquisire Video, Audio o Audio e video dal metraggio sorgente.

3 Per Formato audio, selezionate il formato corrispondente al formato audio del metraggio sorgente: Mono, Stereo o 5.1.

4 Per Nome cassetta, digitate il nome del nastro contenente il video sorgente per la clip non in linea.

5 Per Nome file, digitate il nome del file come dovrà comparire su disco una volta acquisito tramite Adobe Premiere Pro. Se state creando un file non in linea per un file sorgente già acquisito ma non ancora presente sul computer, digitate il nome di tale file.

6 Secondo le esigenze, specificate descrizione, scena, ripresa/inquadratura e note.

7 Immettete il codice di tempo per i punti Inizio oggetto multimediale e Fine oggetto multimediale. Impostate questi punti per l'intera clip non tagliata, compresi i fotogrammi *maniglia* aggiuntivi di cui avrete bisogno per le modifiche e le transizioni.

Nota: *per poter essere acquisito, un file non in linea deve contenere almeno un nome di nastro, un nome di file e impostazioni di inizio e fine dell'oggetto multimediale.*

Modificare una clip non in linea

Potete modificare una clip non in linea. Potete ad esempio assegnarle nuovi punti di inizio e fine, nome cassetta e nome file e un nuovo formato audio. Potete inoltre specificare se contiene solo audio, solo video o entrambi. Quando una clip non in linea modificata viene inserita in sequenze, mantiene le impostazioni aggiornate. Queste impostazioni aggiornate vengono utilizzate anche per la successiva acquisizione di batch.

1 In un pannello Progetto, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sulla clip non in linea.
- Selezionate la clip non in linea. Dopodiché, scegliete Clip > Modifica non in linea.

Potete assegnare una scelta rapida da tastiera al comando Clip > Modifica non in linea.

Si apre la finestra Modifica file non in linea.

2 Modificate le impostazioni a seconda delle necessità, quindi fate clic su OK.

Sostituire un file non in linea con un file sorgente acquisito

Potete collegare una clip non in linea a un file sorgente, anche se diverso da quello dal quale è stata creata la clip. Il file sorgente collegato compare ovunque venga utilizzata la clip non in linea all'interno di un progetto. Ad esempio, potete montare una clip non in linea in una sequenza, impostare il suo file sorgente come non in linea, quindi collegare la clip a un altro file sorgente. La nuova sorgente compare nella sequenza nello stesso punto in cui si trovava il file originale.

Potete collegare una clip non in linea contenente audio a un file sorgente non contenente audio. Tuttavia, Adobe Premiere Pro elimina dal progetto la traccia audio in tutte le istanze del file non in linea.

Nota: *Per collegare l'audio di un nuovo file sorgente, il file sorgente deve avere lo stesso tipo di traccia audio della clip non in linea. Ad esempio, se la clip non in linea ha una traccia audio stereo, non potete collegarla a un file sorgente con traccia audio mono.*

1 Nel pannello Progetto, selezionate uno o più file non in linea.

2 Scegliete Progetto > Collega oggetto multimediale.

3 Selezionate il file sorgente e fate clic su Seleziona.

Nota: *Se avete selezionato più file non in linea, per ognuno di essi si apre a turno la finestra di dialogo "Intendete collegare l'oggetto multimediale a [...]?". La bara del titolo della finestra di dialogo presenta il nome file di ogni file non in linea. Ricollegate il file sorgente corretto a ogni file non in linea.*

4 (Facoltativo) Se avete selezionato un file sorgente non contenente audio al quale collegare una clip offline contenente audio, viene visualizzata la finestra di dialogo Oggetto multimediale non corrispondente. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare la traccia audio da tutte le istanze della clip non in linea dal progetto, fate clic su OK.
- Per annullare il collegamento al file sorgente e conservare la traccia audio in tutte le istanze della clip non in linea, fate clic su Annulla.

Convertire una clip in linea in clip non in linea

1 Selezionate uno o più file in linea nel pannello Progetto.

2 Scegliete Progetto > Rendi non in linea.

3 Selezionate una delle seguenti opzioni:

File multimediali restano su disco Rende non in linea i file selezionati nel progetto senza cancellare dal disco i file sorgente.

File multimediali vengono eliminati Rende non in linea i file selezionati nel progetto e cancella i file sorgente dal disco.

Nota: *se acquisite nuovamente una clip con lo stesso nome file di un file che resta sul disco, il file originale viene sostituito. Per conservare le clip originali senza modificarne i nomi, spostatele in un'altra cartella o in un altro disco o specificate nomi di file diversi per le clip riacquisite.*

Il montaggio in linea e non in linea

Per il *montaggio in linea*, le clip vengono modificate con il livello di qualità richiesto per la versione finale del programma video, secondo quanto previsto dal metodo operativo predefinito di Adobe Premiere Pro. Questo sistema funziona bene se la velocità e la capacità di memorizzazione del computer host sono adeguati alle richieste dei formati video utilizzati. Ad esempio, la maggior parte dei computer attuali è in grado di gestire la velocità dati DV alla massima risoluzione, ma potrebbe trovarsi in difficoltà con richieste superiori del metraggio, ad esempio HDV o HD. In questi casi diventa indispensabile ricorrere al *montaggio non in linea*.

Quando effettuate il *montaggio non in linea*, dopo l'acquisizione di clip di alta qualità, ne vengono effettuate copie a bassa risoluzione per esigenze di montaggio. Al termine delle operazioni di modifica, in Adobe Premiere Pro potete scollegare le clip dai relativi oggetti multimediali a bassa risoluzione e ricollegarle agli originali ad alta risoluzione. Potete quindi completare, sottoporre a rendering ed esportare il prodotto finale ad alta qualità. Il montaggio di clip a bassa risoluzione consente ai computer standard di elaborare risorse di dimensioni molto elevate, ad esempio riprese HDV o HD, senza compromettere le prestazioni. Consente inoltre agli editor di usare i laptop anche sul set di ripresa.

Potete montare il progetto totalmente non in linea. In alternativa, potete dividere il flusso di lavoro in due fasi: adottare le decisioni creative dapprima in modalità non in linea e passare poi a quella in linea per rifinire l'ottimizzazione, le sfumature e la correzione del colore.

Potete ad esempio completare il montaggio non in linea di un progetto HD con Adobe Premiere Pro e poi esportare il progetto in EDL per trasferirlo a un sistema di montaggio con hardware più potente. dove eseguire il montaggio e il rendering finali alla massima risoluzione HD.

Riacquisire le clip

Con l'acquisizione in batch potete riacquisire le clip di un progetto esistente. Le clip possono essere riacquisite soltanto se: sono state scollegate dai file sorgente, diventando così dei file non in linea; hanno un nome nei rispettivi campi Nome cassetta; il loro supporto sorgente contiene un codice tempo.

1. Per ignorare le impostazioni di acquisizione per una o più clip da riacquisire, specificate le Impostazioni di acquisizione della clip.
2. Nel pannello Progetto selezionate tutte le clip da riacquisire. Per selezionare clip in raccoglitori diversi, usate la visualizzazione Elenco, che consente di visualizzare più raccoglitori.
3. Scegliete Progetto > Rendi non in linea. Le clip selezionate vengono separate dai rispettivi file sorgente.
4. Nella finestra di dialogo Rendi non in linea, specificate se i file supporto sorgente devono restare sul disco o devono essere cancellati.
5. Con i file non in linea sempre selezionati, scegliete File > Acquisisci in batch. Se necessario, regolate le impostazioni.
6. Verificate che il videoregistratore e la videocassetta sorgente siano impostati correttamente per l'acquisizione, quindi fate clic su OK.
7. Al termine della riacquisizione, salvate il progetto.

Codice di tempo

Il codice di tempo

Molte videocamere e videoregistratori di qualità elevata registrano il *codice di tempo*, contrassegnando così determinati fotogrammi con indirizzi univoci. Il codice di tempo è importante ogni volta che volete acquisire esattamente gli stessi fotogrammi identificati o acquisiti in precedenza, come nei seguenti casi:

- Per archiviare le clip prima di acquisirle.
- Per acquisire le clip in batch (automaticamente).
- Per riacquisire le clip (se i file originali sono danneggiati o sono stati eliminati).
- Per esportare sequenze in un altro sistema usando il formato EDL.
- Per montare rapidamente i file acquisiti in bassa risoluzione con un sistema e riacquisire in seguito le clip con livelli di risoluzione e qualità elevati per la versione finale.
- Per sincronizzare il video acquisito con audio registrato separatamente.

A differenza dei numeri nei contatori presenti nei videoregistratori amatoriali, il codice di tempo viene registrato nel nastro come parte del segnale video. Se nel metraggio manca il codice di tempo, potete aggiungerlo copiandolo con una videocamera o un videoregistratore in grado di scriverlo. Potete quindi archiviare o acquisire il video da quel dispositivo.

Per ottenere migliori risultati, è consigliabile eseguire l'operazione in modo continuativo dall'inizio alla fine del nastro, senza mai ripartire da zero all'interno. Se, durante il montaggio, archiviate un attacco di acquisizione come 00:00:01:09 ma tale numero ricorre due o tre volte nel nastro perché il codice di tempo è stato riavviato, Adobe Premiere Pro non riesce a stabilire quale occorrenza di 00:00:01:09 deve usare per iniziare l'acquisizione e rischia quindi di acquisire le clip sbagliate dai nastri con codice di tempo discontinuo.

Per garantire un codice di tempo ininterrotto, dovete eseguire una ripresa continua oppure eseguire lo striping del nastro prima di iniziare a riprendere.

Per assicurare la continuità del codice di tempo, registrate almeno 5 secondi di video supplementare oltre la fine dell'azione di qualsiasi ripresa. Se rivedete una clip nella videocamera, assicuratevi di riavvolgere il nastro con un margine di 5 secondi prima di registrare di nuovo. Il videoregistratore legge il codice di tempo dal fotogramma di interruzione e inizia a registrare il codice di tempo dal fotogramma immediatamente successivo quando iniziate la ripresa seguente. Se lasciate uno spazio tra l'ultimo fotogramma della ripresa precedente e il primo di quella successiva, assicuratevi che il videoregistratore scriva di nuovo il codice di tempo a 00:00:00:00.

Per ulteriori informazioni sul codice di tempo, seguite l'esercitazione video Digital Video Principals: Timecode (Codice di tempo) su lynda.com.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Digital Video Principals su lynda.com: Timecode (Codice di tempo)

Scegliere il formato di visualizzazione del codice di tempo

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro visualizza il codice di tempo per qualsiasi clip che fosse stata originariamente scritta sul supporto sorgente. Se un fotogramma ha un codice di tempo 00:00:10:00 su nastro, questo verrà visualizzato anche per il fotogramma acquisito. Il codice di tempo sorgente facilita spesso l'archiviazione delle clip. Il codice di tempo sorgente viene visualizzato per una clip a prescindere dalla base temporale delle sequenze in cui viene utilizzato. Quando esiste una differenza tra la base temporale della clip e quella della sequenza, il codice di tempo sorgente può facilitare l'archiviazione del metraggio. Ad esempio, una clip ripresa in 24p ha una base temporale di 30 fps e un codice di tempo da 30 fps. Adobe Premiere Pro mostra per questa clip il codice sorgente originale da 30 fps, anche se viene utilizzata in una sequenza con base temporale di 23,976. Tuttavia, potete modificare questa impostazione predefinita in modo da mostrare per ogni clip il codice di tempo a partire da 00:00:00:00.

Potete inoltre determinare in che modo Adobe Premiere Pro visualizza il conteggio dei fotogrammi quando una visualizzazione Fotogrammi o Piedi + fotogrammi viene scelta per un pannello. Potete far iniziare il conteggio dei fotogrammi per ciascuna clip da 0 o da 1, oppure potete convertirlo dal codice di tempo sorgente. Se un fotogramma in una clip da 30 fps ha un codice di tempo sorgente 00:00:10:00, l'opzione Conversione codice di tempo riporta per questo fotogramma il numero 300. Adobe Premiere Pro converte 10 secondi a una frequenza fotogrammi di 30 fps in 300 fotogrammi.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Oggetto multimediale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Oggetto multimediale (Mac OS).

2 Nel menu Codice di tempo, scegliete una delle seguenti opzioni:

Usa sorgente multimediale mostra il codice di tempo registrato nella sorgente.

Inizia da 00:00:00:00 avvia il codice di tempo mostrato per ciascuna clip dati 00:00:00:00.

3 Nel menu Numero fotogrammi, scegliete una delle seguenti opzioni:

Inizia da 0 Numera ciascun fotogramma in ordine sequenziale e il primo fotogramma ha il numero 0.

Inizia da 1 Numera ciascun fotogramma in ordine sequenziale e il primo fotogramma ha il numero 1.

Conversione codice di tempo Genera equivalenti dei numeri di fotogrammi dei numeri di codici di tempo sorgente.

4 Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare il codice di tempo 24P sorgente" a pagina 158

Modificare la modalità di visualizzazione del codice di tempo

Potete modificare il formato di visualizzazione del codice di tempo in qualsiasi pannello in cui il codice di tempo sia visualizzato in hot text.

1 (Facoltativo) Per visualizzare il codice di tempo in unità audio (Campioni audio o Millisecondi), fate clic sul pulsante del menu del pannello nel pannello desiderato e selezionate Mostra unità di tempo audio.

2 Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla visualizzazione di un codice di tempo hot text per passare a uno dei formati di codice di tempo disponibili. Gli ultimi due sono disponibili solo se selezionate Mostra unità di tempo audio nel menu del pannello.

- Codice di tempo con drop-frame
- Codice di tempo senza drop-frame
- Fotogrammi

- Piedi + fotogrammi 16 mm
- Piedi + fotogrammi 35 mm
- Campioni audio
- Millisecondi

Il formato di visualizzazione del codice di tempo per i pannelli Monitor programma (compresa l'istanza nel Monitor ritaglio) e Timeline è sempre corrispondente. La modifica del formato di visualizzazione in uno dei pannelli comporta la modifica anche nell'altro.

Preregistrare o sostituire un codice di tempo su un nastro

Potete garantire la continuità del codice di tempo registrando il codice di tempo sul nastro prima di usarlo. Questa operazione è detta anche *striping* del nastro. Lo striping non è necessario se si seguono le pratiche di ripresa consigliate ma può proteggere dall'interruzione accidentale del codice di tempo in caso di errato scorrimento del nastro nella videocamera.

Preregistrare un codice di tempo su un nastro

1. Inserite un nastro nuovo nella videocamera. Non dovrebbe contenere alcun codice di tempo.
2. Se eseguite lo striping con una videocamera, applicate il coprilente e disattivate la registrazione audio.
3. Verificate che tutte le impostazioni della videocamera, specialmente la frequenza di campionamento audio, siano *esattamente* uguali alle impostazioni che verranno usate per le riprese. Usate sempre queste stesse impostazioni per eseguire riprese su tale nastro.
4. Iniziate a registrare. Lasciate in funzione la videocamera o il videoregistratore finché non sarà stato registrato l'intero nastro.
5. Prima di registrare video su un nastro con striping, riproducetene circa 30 secondi dall'inizio. Prima di iniziare la ripresa, verificate che la videocamera stia leggendo il codice di tempo inserito con lo striping. La testa vuota di 30 secondi del nastro favorisce l'acquisizione in batch.

Verificate le impostazioni della videocamera ogni volta che si cambia nastro, in particolare quando reinserite un nastro su cui erano state effettuate precedentemente delle riprese. Potete usare impostazioni diverse per nastri diversi, ma è consigliabile usare sempre le stesse impostazioni per uno stesso nastro. Esse devono corrispondere alle impostazioni usate al momento del primo striping del nastro.

Sostituire un codice di tempo DV

Se il metraggio sorgente è in formato DV con codice di tempo discontinuo, potete sostituire il codice di tempo creando una copia DV, ovvero doppiando il nastro. Il dispositivo DV che esegue la copia registra un nuovo codice di tempo continuo in modo che il video possa essere archiviato e acquisito con il nuovo codice di tempo dalla copia.

Nota: *questa tecnica non funziona in caso di doppiaggio in formato DVCAM o usando Panasonic AG-DV2500 come dispositivo di registrazione.*

1. Caricate il nastro che avete registrato in una videocamera o videoregistratore e riavvolgetelo completamente.
2. Caricate un nuovo nastro in una seconda videocamera o videoregistratore, su cui registrare la copia.
3. Se il dispositivo di registrazione ha un'opzione per registrare il video con il codice di tempo del nastro originale, accertatevi che sia disattivata. Per informazioni su questa opzione, consultate le istruzioni per l'uso del dispositivo.
4. Se entrambi i dispositivi sono digitali, predisponete tra di essi un collegamento digitale, ad esempio IEEE 1394 o SDI. La copia così ottenuta è di eccellente qualità.
5. Collegate il dispositivo di registrazione a un monitor televisivo.

6 Impostate entrambi i dispositivi sulla modalità VTR.

7 Verificate che il dispositivo di registrazione sia impostato in modo da registrare dalla porta digitale.

8 Iniziate a registrare il nuovo nastro, quindi avviate la riproduzione del nastro originale. Lasciate in funzione le videocamere o i videoregistratori finché non sarà stato copiato l'intero nastro originale.

Nota: *Ricerca scena riconosce i punti di inizio e fine di ogni ripresa cercando salti nei codici di tempo. Dato che copiando un nastro in questo modo si crea un'unica clip con codice di tempo continuo, non potrete più usare Ricerca scena quando acquisite la copia in Adobe Premiere Pro.*

Acquisizione del codice di tempo

Il codice di tempo del video sorgente viene acquisito quando utilizzate il controllo dispositivo. L'acquisizione del codice di tempo con i dispositivi analogici controllabili dipende dalla precisione del videoregistratore in uso. Se il videoregistratore non legge il codice di tempo in modo accurato, potrebbe essere necessario calibrare il sistema o assegnare manualmente il codice di tempo al filmato confrontando i fotogrammi.

Nota: *il codice di tempo è visibile nel contatore solo su apparecchi che riconoscono il codice di tempo, a meno che non sia stato preinciso o registrato sull'immagine in una copia del nastro. La maggior parte dei videoregistratori analogici amatoriali non è in grado di leggere o registrare il codice di tempo.*

Impostare manualmente il codice di tempo per una clip

Potete modificare il codice di tempo rispetto a quello registrato da Adobe Premiere Pro. Potreste ad esempio aver acquisito metraggio da una copia DV di un nastro Hi8 originariamente registrato con RCTC (Rewriteable Consumer Time Code). La copia DV e i file video copiati da questa nel computer riportano il codice di tempo DV, non quello RCTC originale. Per comodità di riferimento alle registrazioni delle riprese eseguite per il nastro Hi8 originale, potrebbe essere necessario reimpostare il codice di tempo sui valori RCTC originali.

1 Selezionate la clip nel pannello Progetto.

2 Scegliete File > Codice di tempo, specificate le opzioni secondo le esigenze e fate clic su OK.

Immettere il codice di tempo

Durante l'acquisizione e il montaggio dei video dovrete spesso immettere i codici di tempo. Ad esempio, dovrete immettere valori del codice di tempo per impostare attacco e stacco delle clip e per spostarvi in un pannello Timeline. Adobe Premiere Pro offre vari modi per immettere i codici di tempo.

In Adobe Premiere Pro, la durata tra Attacco e Stacco comprende i fotogrammi indicati dal codice di tempo. Ad esempio, se immettete lo stesso codice di tempo per l'attacco e lo stacco di una clip, la durata della clip sarà di un fotogramma. Quando immettete codici di tempo, potete usare punti (.) al posto dei due punti (:) o digitare i numeri senza punteggiatura. Adobe Premiere Pro interpreta i numeri digitati come ore, minuti, secondi e fotogrammi.

- Per impostare un codice di tempo specifico, selezionatelo, digitate un nuovo valore e premete Invio.
- Potete anche regolare il codice di tempo corrente posizionando il mouse sul codice di tempo e trascinando orizzontalmente. Ad esempio, per impostare un codice di tempo precedente, trascinate a sinistra.
- Per regolare il codice di tempo corrente usando un valore relativo, digitate il segno più (+) o meno (-) insieme al numero di fotogrammi da aggiungere o sottrarre. Ad esempio, per sottrarre cinque fotogrammi dal codice di tempo corrente, selezionate l'intero codice di tempo, digitate **-5** e premete Invio.

Visualizzare in sovraimpressione il codice di tempo

Per visualizzare il codice di tempo all'interno dell'anteprima video della clip, applicate alla clip l'effetto Codice di tempo. Per visualizzare il codice di tempo all'interno dell'anteprima video di una parte di una sequenza, applicate l'effetto Codice di tempo a una clip video trasparente. Quindi tagliate la clip video trasparente per il periodo in cui deve essere visibile il codice di tempo. Il codice di tempo visibile sullo schermo viene detto *in sovraimpressione*. Viene usato nei montaggi di bozza per fornire agli operatori punti di riferimento precisi per i fotogrammi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Codice di tempo" a pagina 424

Visualizzare in sovraimpressione il codice di tempo di una clip

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetti video per espandere questo raccoglitore. Quindi, fate clic sul triangolino accanto al raccoglitore Video per aprirlo.
2. Trascinate l'effetto Codice di tempo in una sequenza della clip.
3. Fate clic sul pannello Controllo effetti per attivare il pannello.
4. Fate clic sul triangolo accanto al codice di tempo per rendere visibili le opzioni disponibili per l'effetto.
5. Potete regolare tali opzioni in base alle vostre esigenze.

Visualizzare in sovraimpressione il codice di tempo di una sequenza

1. Nella parte sottostante del pannello Progetto, fate clic sull'icona Nuovo elemento . Scegliete Video trasparente.
2. Trascinate la clip video trasparente in una traccia vuota nella sequenza che si trova più in alto rispetto a tutte le altre tracce video.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetti video per espandere questo raccoglitore. Quindi, fate clic sul triangolino accanto al raccoglitore Video per aprirlo.
4. Trascinate l'effetto Codice di tempo nella clip video trasparente.
5. Fate clic sul pannello Controllo effetti per attivare il pannello.
6. Fate clic sul triangolo accanto al codice di tempo per rendere visibili le opzioni disponibili per l'effetto.
7. Potete regolare tali opzioni in base alle vostre esigenze.

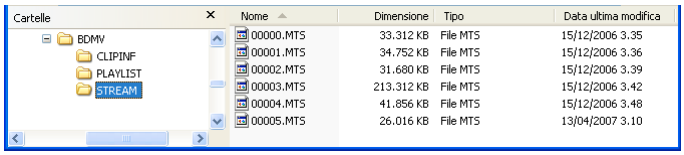
Trasferimento e importazione dei file

Il trasferimento dei file

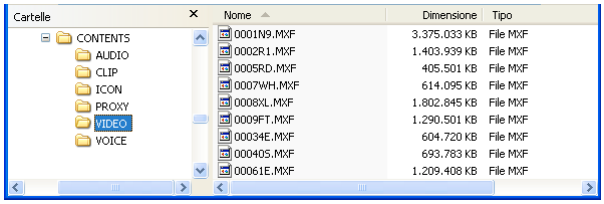
È possibile modificare le risorse che risiedono in supporti multimediali basati su file come ad esempio schede P2, cartucce XDCAM, schede SxS o DVD. Tuttavia, le prestazioni di Adobe Premiere Pro sono migliori se tali risorse vengono prima trasferite sul disco rigido locale. In Esplora Risorse (Windows) o nel Finder (Mac OS), trasferite i file dal supporto di acquisizione basato su file. Quindi importate i file dal disco rigido in progetti Adobe Premiere Pro.

Quando trasferite dei file da supporti basati su file al disco rigido, trasferite sempre la cartella contenente tutti i relativi file e sottocartelle. Rispettate la struttura della cartella originale. Ad esempio, se dovete trasferire dei file da un supporto AVCHD basato su file, trasferite la cartella BDMV e tutto il relativo contenuto. Se dovete trasferire dei file da un supporto DVCPRO HD, trasferite la cartella CONTENTS e tutto il relativo contenuto. Se dovete trasferire dei file da un supporto XDCAM EX, trasferite la cartella BPAV e tutto il relativo contenuto. Se dovete trasferire dei file da un DVD, trasferite tutto il contenuto della cartella VIDEO_TS e, se presente, tutto il contenuto della cartella AUDIO_TS.

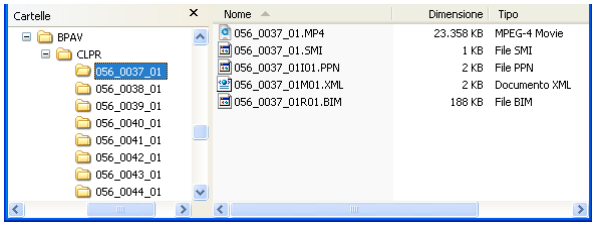
Trasferite i file da un supporto basato su file nella stessa cartella che avete specificato come cartella per il video acquisito mediante le impostazioni di memoria virtuale del progetto.



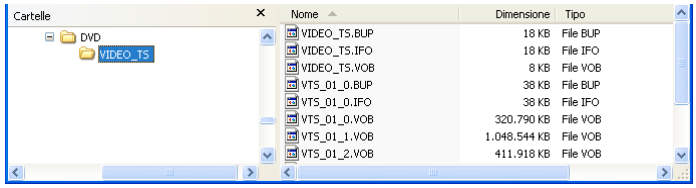
Struttura delle cartelle di risorse AVCHD



Struttura delle cartelle di risorse DVCPRO HD



Struttura delle cartelle di risorse XDCAM EX



Struttura delle cartelle di risorse DVD

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema" a pagina 49

"Importare i file con il Browser multimediale" a pagina 93

L'importazione dei file

L'*importazione* è una procedura diversa dall'*acquisizione*. Il comando Importa inserisce nel progetto file già presenti nel disco rigido o in altri dispositivi di memorizzazione collegati. Quando si importa un file, questo diventa disponibile per un progetto Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro vi consente di importare vari tipi di video, fermo immagini e audio. Infine potete esportare un progetto Adobe Premiere Pro da After Effects e importarlo in Adobe Premiere Pro.

Potete importare in un progetto Adobe Premiere Pro molti tipi di file video, audio, grafici e fotografici. Potete importare un file singolo, più file oppure un'intera cartella. Le dimensioni dei fotogrammi non possono superare i 16 megapixel.

Se il software che usate per creare la grafica non consente di specificare i pixel come unità di misura, provate a specificare le dimensioni in punti.

In Adobe Premiere Pro potete importare i file mediante il Browser multimediale o il comando Importa. Potete inoltre inserire i file in Adobe Premiere Pro da Adobe Bridge.

Adobe Premiere Pro indicizza determinati tipi di file e ne trascodifica altri dopo averli importati. Per modificare questi tipi di file, occorre attendere il completamento di tali processi. Il nome file di una clip in corso di indicizzazione o trascodifica è riportato in corsivo nel pannello Progetto.

Per importare file non supportati da Adobe Premiere Pro in modo nativo, installate la scheda di acquisizione appropriata o un software plug-in di terze parti. Per maggiori informazioni, fate riferimento al manuale fornito con la scheda o il plug-in installati.

Potete anche importare file e cartelle trascinandole da Esplora risorse (Windows) o da Finder (Mac OS) nel pannello Progetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Importare i file con il Browser multimediale" a pagina 93

"Acquisizione e digitalizzazione" a pagina 61

Supporto dei canali

Adobe Premiere Pro supporta le risorse a quattro canali. Ogni pixel elaborato nel flusso di rendering usa quattro canali. Quando viene elaborata una risorsa a tre canali, come ad esempio una ripresa DV, HDV o MPEG, questa viene automaticamente convertita in risorsa a quattro canali. Adobe Premiere Pro converte una risorsa a tre canali quando a questa deve essere aggiunto un effetto o una transizione.

Adobe Premiere Pro supporta la profondità del colore a 10 bit, utile per montare riprese a definizione standard o alta definizione.

Formati di file supportati per l'importazione

Adobe Premiere Pro può importare diversi formati video e audio. Il supporto per i formati di file è fornito da moduli software plug-in. La maggior parte di tali moduli vengono installati automaticamente con Adobe Premiere Pro.

Alcune estensioni di file, quali MOV, AVI, MXF, FLV, sono in realtà un contenitore di formati di file anziché uno specifico formato di dati audio, video o di immagini. I file contenitore possono contenere dati codificati con diversi schemi di compressione e codifica. Adobe Premiere Pro può importare tali file contenitore, ma la possibilità di importare i dati in essi contenuti dipende dai codec (e in particolare i decoder) installati.

Installando ulteriori codec, potete ampliare le capacità di Adobe Premiere Pro per l'importazione di ulteriori tipi di file. Molti codec devono essere installati nel sistema operativo (Windows o Mac OS) e funzionano come un componente dei formati QuickTime o Video for Windows. Per ulteriori informazioni sui codec per i file creati dai vostri dispositivi o dalle vostre applicazioni, rivolgetevi ai relativi produttori hardware o software.

Adobe Premiere Pro può importare i file nei formati elencati, purché i codec usati per generare gli specifici file siano installati localmente. Ad esempio, per riprodurre e modificare un file AVI codificato con l'encoder DivX, deve essere installato il codec DivX.

Nota: *La versione di prova gratuita del software Adobe Premiere Pro non include alcune caratteristiche che dipendono dal software concesso in licenza da società diverse da Adobe. Ad esempio, alcuni codec per la codifica di formati MPEG sono disponibili solo con la versione completa del software Adobe Premiere Pro.*

Formati di file di animazione e video supportati

- 3GP, 3G2 (filmato QuickTime)
- AVC-I, AVC-Intra, H.264 Intra (Advanced Video Coding Intra)
- ASF (Netshow, solo Windows)
- AVI (DV-AVI, Microsoft AVI Tipo 1 e Tipo 2)
- DLX (Sony VDU File Format Importer, solo Windows)
- DV (DV Stream, formato QuickTime)
- FLV/F4V
- GIF (GIF animata)
- M1V (file video MPEG-1)
- M2T (Sony HDV)
- M2TS (Blu-ray BDAV MPEG-2 Transport Stream, AVCHD)
- M4V (file video MPEG-4)
- MOV (filmato QuickTime; in Windows, richiede QuickTime Player)
- MP4 (filmato QuickTime, XDCAM EX)
- MPEG, MPE, MPG (MPEG-1, MPEG-2), M2V (MPEG-2 conforme con DVD)
- MTS (AVCHD)
- MXF (Media eXchange Format; filmato P2: Panasonic Op-Atom di MXF, con video in formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD o AVC-I; filmato XDCAM HD, filmato Avid MXF)
- SWF (oggetto Shockwave Flash)
- VOB (Video Object, filmato MPEG)
- WMV (Windows Media Video, solo Windows)

Nota: *le clip AVI Tipo 1 devono essere sottoposte a rendering prima di poter essere visualizzate in anteprima da un dispositivo DV. Per effettuare il rendering di una clip AVI Tipo 1, aggiungetela a una sequenza in un progetto DV e visualizzatela in anteprima.*

Formati di file audio supportati

- AAC (MPEG-2 Advanced Audio Coding File)
- AC3 (compreso surround 5.1)

- AIFF, AIF (Audio Interchange File Format)
- ASND (Adobe Sound Document)
- AVI (Audio Video Interleaved)
- M4A
- MP3 (audio MP3)
- MPEG, MPG (filmato MPEG)
- MOV (QuickTime; in Windows, richiede QuickTime Player)
- MXF (Media eXchange Format; filmato P2: Panasonic Op-Atom di MXF, con video in formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD o AVC-I; filmato XDCAM HD, filmato Avid MXF)
- WMA (Windows Media Audio, solo Windows)
- WAV (Audio WAVeform)

Formati di file sequenza e immagine fisse supportati

Adobe Premiere Pro supporta i file di immagini fisse a 8 bit per canale (4 byte per pixel) e 16 bit per canale (8 byte per pixel. Le immagini con profondità di bit inferiore vengono convertite in immagini a 8 bit per canale; quelle con profondità di bit superiore, in immagini a 16 bit per canale. I file ad alta profondità di bit sono supportati con un valore in virgola mobile a precisione singola per canale (16 byte per pixel).

- AI, EPS (Adobe Illustrator e sequenza di Illustrator)
- BMP, DIB, RLE (Bitmap e sequenza Bitmap)
- EPS
- GIF
- ICO (file icona) (solo Windows)
- JPEG e sequenza JPEG (JPE, JPG, JFIF)
- PICT e sequenza PICT (PIC, PCT)
- PNG (Portable Network Graphics)
- PSD (Adobe Photoshop e sequenza di Photoshop)
- PSQ (Storyboard di Adobe Premiere 6)
- PTL, PRTL (titolo di Adobe Premiere)
- TGA, ICB, VDA, VST (Targa e sequenza Targa)
- TIF (TIFF e sequenza TIFF)

Nota: *Potete importare file a più livelli di Illustrator e Photoshop.*

Formati di file di progetto video supportati

- AAF (Advanced Authoring Format)
- AEP, AEPX (progetto After Effects)
- CSV, PBL, TXT, TAB (elenchi batch)
- EDL (EDL CMX3600)
- PLB (Raccoglitore di Adobe Premiere 6.x) (solo Windows)
- PPJ (progetto di Adobe Premiere 6.x) (solo Windows)

- PREL (Adobe Premiere Elements)
- PRPROJ (Adobe Premiere Pro)
- PSQ (Storyboard di Adobe Premiere 6.x) (solo Windows)
- XML (FCP XML)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni Formato di Impostazioni di esportazione" a pagina 467

Supporto per hardware di terze parti

Ridimensionare una clip alla dimensione fotogramma

Adobe Premiere Pro può automaticamente ridimensionare le clip aggiunte a una sequenza in base alla dimensione fotogramma impostata per tale sequenza.

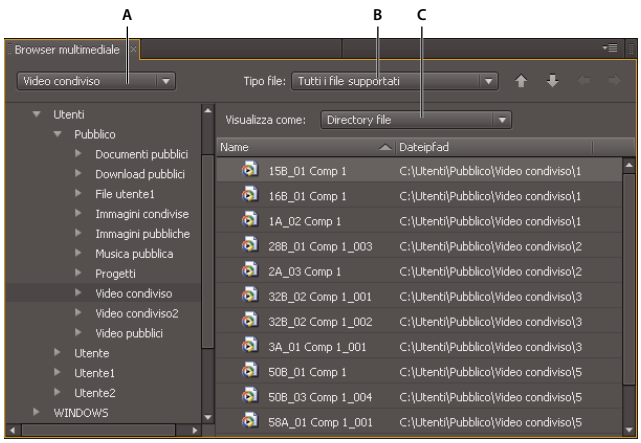
1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Selezionate Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma.

3 Fate clic su OK.

Importare i file con il Browser multimediale

Il Browser multimediale facilita la ricerca dei file e la loro individuazione il base al tipo. A differenza della finestra di dialogo Importa, il Browser multimediale può restare aperto e ancorato, come gli altri pannelli. Il Browser multimediale permette di accedere rapidamente a tutte le risorse durante le operazioni di montaggio. Inoltre, potete utilizzarlo per importare le clip copiate da supporti di memorizzazione video, come schede P2 o SXS e dischi XDCAM e DVD. Quando *importate* una risorsa, Adobe Premiere Pro la lascia nella posizione corrente e crea una clip nel pannello Progetto che vi fa riferimento. Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro scrive i file XMP nella directory in cui si trovano i file multimediali; potete tuttavia modificare questa impostazione nella finestra di dialogo Preferenze. Per migliorare le prestazioni, trasferite innanzitutto i file dal supporto basato su file al disco rigido locale. Quindi importateli dal disco rigido in progetti Adobe Premiere Pro.



Il pannello Browser multimediale
***A.** Menu Directory recenti **B.** Menu Tipo file **C.** Menu Visualizza come*

1 Selezionate Finestra > Browser multimediale.

2 Per passare ai file desiderati, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aprire una cartella aperta di recente, fate clic sul triangolo nel menu Directory recenti e selezionate la cartella.
- Nell'elenco delle unità disco rigido e delle cartelle in Browser multimediale, fate clic sui triangoli accanto ai nomi delle cartelle per aprirli.

3 Per visualizzare solo i file di determinati tipi, fate clic sul triangolo nel menu Tipo file e selezionate un tipo di file. Per selezionare un altro tipo di file, aprite di nuovo il menu ed effettuate un'altra selezione. Ripetete l'operazione fino a selezionare tutti i tipi di file desiderati.

4 Selezionate uno o più file nell'elenco di file. Per selezionare più file non contigui, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sui nomi dei file. Per selezionare più file contigui, tenete premuto Maiusc e fate clic sui nomi dei file.

5 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate File > Importa dal browser, oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sul file nel Browser multimediale e selezionate Importa. In alternativa, potete trascinare il file dal Browser multimediale al pannello Progetto o a una timeline.

Il Browser multimediale importa il file nel pannello Progetto.

- Fate clic sul file con il pulsante destro del mouse nel Browser multimediale e selezionate Apri in monitor sorgente. In alternativa, fate doppio clic sul file nel Browser multimediale per aprirlo nel Monitor sorgente.

Il Browser multimediale importa il file nel pannello Progetto e lo apre nel monitor Sorgente,

Importare i file con il comando Importa

Potete importare clip singole, le clip selezionate o intere cartelle con i comandi File > Importa, e File > Importa file recente.

Nota: *sebbene sia possibile importare direttamente le clip da supporti basati su file collegati al computer, è preferibile trasferire innanzitutto le clip da tali supporti al disco rigido. Successivamente possono essere importate dal disco rigido. Per ulteriori informazioni sull'apertura delle sequenze, consultate "Il trasferimento dei file" a pagina 88.*

- Per le clip, scegliete File > Importa. Cercate e selezionate un file, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e infine selezionate i vari file. Fate clic su Apri.
- Per importare una clip recentemente importata, File > Importa file recente > *[nome del file]*. (Il nome del file non compare se sono state ripristinate le preferenze in Adobe Premiere Pro.)
- Per importare una cartella di clip, scegliete File > Importa. Trovate e selezionate la cartella e fate clic su Cartella. La cartella, con il suo contenuto, viene aggiunta come nuovo raccoglitore nel pannello Progetto.
- Per importare una sequenza di immagini fisse numerate come file filmato, scegliete File > Importa. Selezionate il primo file nella serie. Selezionate Immagini fisse numerate nella finestra di dialogo Importa e fate clic su Importa.

Nota: *Se un file importato appare distorto in orizzontale o verticale (allungato), le sue proporzioni in pixel potrebbero essere state interpretate in modo errato. Se necessario, modificate le proporzioni pixel del file. Adobe Premiere Pro rasterizza le immagini EPS in modo continuo, consentendo di modificarne la scala senza problemi di granularità.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Importare file usando Adobe Bridge" a pagina 94

Importare file usando Adobe Bridge

Potete importare i file in Adobe Premiere Pro da Adobe Bridge.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Adobe Bridge" a pagina 31

Avviare Adobe Bridge da Adobe Premiere Pro

Per vedere un filmato sull'utilizzo di Adobe Bridge, visitate il sito Web www.adobe.com/go/vid0090_it.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Sfoglia in Bridge.
- Selezionate un file nel pannello Progetto quindi scegliete File > Mostra in Bridge.

Importare file da Adobe Bridge

1 Avviare Adobe Bridge da Adobe Premiere Pro.

2 In Adobe Bridge, fate doppio clic sulla clip.

Adobe Premiere Pro importa la clip nel pannello Progetto.

Potete anche trascinare le clip dal pannello Contenuto di Adobe Bridge direttamente nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro.

Spostare o svuotare il database della cache multimediale

Quando in Adobe Premiere Pro vengono importati video e audio in alcuni formati, delle versioni di questi elementi vengono elaborate e memorizzate nella cache in modo da facilitarne l'accesso per la generazione delle anteprime. La cache multimediale migliora notevolmente le prestazioni delle anteprime, poiché gli elementi video e audio non devono essere rielaborati per ogni anteprima.

***Nota:** quando importate per la prima volta un file, potreste notare un lieve ritardo durante l'elaborazione e la memorizzazione in cache del contenuto multimediale.*

Nella cache multimediale vengono conservati i collegamenti a ogni file audio reso conforme, ai file PEK e ai file di indicizzazione utilizzati nei progetti Adobe Premiere Pro. Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro installa il database della cache multimediale nella cartella in cui è installata l'applicazione stessa. Tuttavia, potete spostare il database della cache multimediale in qualsiasi posizione desiderata. Inoltre, potete rimuovere dal database tutti i file di supporto inutilizzati.

Questo database cache multimediale è condiviso da Adobe Premiere Pro, After Effects, Adobe Encore eAdobe Soundbooth; pertanto tutte queste applicazioni possono leggere e scrivere lo stesso set di file multimediali in cache. Se modificate la posizione del database da una di queste applicazioni, la posizione verrà aggiornata per tutte le altre applicazioni. Ogni applicazione può utilizzare la propria cartella cache, ma lo stesso database tiene traccia di tutte.

Spostare il database della cache multimediale

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Oggetto multimediale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Oggetto multimediale (Mac OS).

2 Fate clic su Sfoglia, passate a una nuova cartella di destinazione e fate clic su OK.

3 Per chiudere la finestra di dialogo Preferenze, fate nuovamente clic su OK.

Svuotare il database della cache multimediale

Quando si pulisce il database della cache multimediale vengono rimossi solo i file associati agli elementi di riprese per i quali non è più disponibile il relativo file sorgente.

Importante: *Prima di pulire il database della cache multimediale, verificate che eventuali dispositivi di memorizzazione contenenti gli oggetti multimediali sorgente attivi siano collegati al computer. Se il metraggio risulta mancare in quanto il dispositivo di memorizzazione sul quale esso si trova non è collegato, i file associati nella cache multimediale verranno rimossi. La rimozione determina la necessità di rendere nuovamente conforme o reindicizzare il metraggio quando tentate di utilizzare il metraggio in un secondo momento.*

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Oggetto multimediale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Oggetto multimediale (Mac OS).
2. Fate clic su Pulizia.
3. Fate clic su OK.
4. Per chiudere la finestra di dialogo Preferenze, fate nuovamente clic su OK.

Nota: *Quando si pulisce il database della cache multimediale mediante il pulsante Pulisci, i file associati alle clip non vengono rimossi. Per rimuovere manualmente i file resi conformi e i file dell'indice, accedete alla cartella della cache multimediale ed eliminate i file. Il percorso della cartella della cache multimediale è riportato nella sezione Oggetto multimediale della finestra di dialogo Preferenze. Se il percorso risulta troncato, tenete sopra il puntatore del mouse su di esso: compare una descrizione comandi in cui è riportato il percorso completo.*

Ridimensionare una clip alla dimensione fotogramma

Adobe Premiere Pro può automaticamente ridimensionare le clip aggiunte a una sequenza in base alla dimensione fotogramma impostata per tale sequenza.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Selezionate Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma.
3. Fate clic su OK.

Importazione di risorse da formati senza nastro

Le videocamere basate su file di diversi produttori registrano il video e l'audio in file di formato specifici organizzati all'intero di strutture di directory specifiche. Si tratta dei formati prodotti dalle videocamere Panasonic P2, le videocamere Sony XDCAM HD e XDCAM EX, le videocamere HDV basate su Sony CF e le videocamere AVCHD.

Le videocamere che registrano in uno qualsiasi di questi formati di solito registrano su dischi rigidi, supporti ottici o oggetti multimediali di memoria flash, non su videocassette. Tali videocamere e formati vengono pertanto definiti *basati su file* o *senza nastro* anziché basati su nastro.

Il video e l'audio di una videocamera basata su file sono già contenuti nei file digitali. Non è pertanto prevista alcuna fase di *acquisizione* o *digitalizzazione* per importarli in Adobe Premiere Pro. La procedura di lettura dei dati dal supporto di registrazione e conversione in un formato utilizzabile in un progetto viene invece definita *ingesting*. Adobe Premiere Pro effettua l'ingesting dei file in uno di questi formati basati su file provenienti da qualsiasi altro supporto.

Formati XDCAM e AVCHD

Potete trovare i file video generati dalle videocamere XDCAM HD nella cartella CLIP, scritti in formato MXF. Le videocamere XDCAM EX scrivono i file MP4 in una cartella denominata BPAV. Per ulteriori informazioni sul formato XDCAM, consultate "XDCAM: Codec technology for XDCAM tapeless products and systems, by Hugo Gaggioni" all'indirizzo pro.sony.com/bbsccms/assets/files/micro/xdcam/solutions/XDCAM_WhitePaper_F.pdf

I file video AVCHD sono presenti nella cartella STREAM. Per ulteriori informazioni sul formato AVCHD, consultate "AVCHD format specification overview" all'indirizzo www.avchd-info.org/format/index.html.

In formato Panasonic P2

Una scheda P2 è un dispositivo di memorizzazione che si inserisce nello slot PCMCIA di una videocamera Panasonic P2, ad esempio la AG-HVX200. I dati per video e audio digitale trasmessi dalla videocamera vengono registrati sulla scheda in un formato strutturato e che non utilizza codec, denominato *MXF (Media eXchange Format)*. In particolare, Adobe Premiere Pro supporta il tipo Panasonic Op-Atom di MXF, con video in formato DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD o AVC-I. Si dice che una clip è in *formato P2* se i rispettivi dati audio e video sono contenuti in file Op-Atom MXF, all'interno di una specifica struttura di file.

La cartella radice di questa struttura di file P2 è CONTENTS. Ogni elemento *essenziale* (ovvero un elemento video o audio) è contenuto in un file wrapper MXF a parte; i file video MXF si trovano nella sottocartella VIDEO, mentre i file audio MXF si trovano nella sottocartella AUDIO. I file XML della sottocartella CLIP contengo associazioni tra i file essenziali e i relativi metadati.

Nota: *Adobe Premiere Pro non supporta i proxy registrati da alcune videocamere Panasonic P2 nella cartella PROXY della scheda P2.*

Affinché il computer possa leggere i dati sulle schede P2, dovete installare il driver adeguato, che si può scaricare dal sito Web di Panasonic. Panasonic fornisce anche un visualizzatore P2, con il quale potete sfogliare e riprodurre gli oggetti multimediali memorizzati su una scheda P2.

Nota: *Per usare alcune funzioni con i file P2, dovete modificare anzitutto le proprietà del file da sola lettura a lettura e scrittura. Ad esempio, per cambiare i metadati di una clip mediante la finestra di dialogo Codice di tempo, impostate le proprietà del file su lettura e scrittura. Per modificare le proprietà del file, utilizzate le funzioni del sistema operativo.*

Formato di acquisizione Avid

Con i sistemi di montaggio Avid, le riprese vengono acquisite come file MXF, in genere in una cartella denominata Avid Mediafiles, come audio acquisito sotto forma di file indipendenti, separati dai file video. Quando importate dei file video Avid, Adobe Premiere Pro importa automaticamente i relativi file audio. Tuttavia, è più semplice importare i file di progetto Avid in formato AAF, anziché identificare e importare i file video Avid MXF.

Formato DVD

Le videocamere e i registratori DVD acquisiscono il video e l'audio come file VOB con codifica MPEG. I file VOB vengono scritti nella cartella VIDEO_TS. Eventuali file audio ausiliari possono essere scritti in una cartella AUDIO_TS.

Nota: *In Adobe Premiere Pro e Premiere Elements non è possibile importare o decrittografare i file DVD crittografati.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Importazione di risorse senza nastro in Browser multimediale

pro.sony.com/bbsccms/assets/files/micro/xdcam/solutions/XDCAM_WhitePaper_F.pdf

www.avchd-info.org/format/index.html

www.mog-solutions.com/img_upload/PDF/MOG_SOLUTIONS_operational_patterns_NAB2007.pdf

Importare risorse dalle sorgenti basate su file con Browser multimediale

Potete importare in un progetto Adobe Premiere Pro diverse risorse da supporti senza nastro. Tuttavia, è più efficiente trasferire i contenuti di supporti senza nastro su un disco rigido prima di importarli. Inoltre, le prestazioni di riproduzione di un'unità interna dedicata o RAID sono molto migliori rispetto a quelle di una fotocamera o di un lettore di schede di memoria.

Per importare i file da sorgenti senza nastro, utilizzate il Browser multimediale anziché File > Importa. Il Browser multimediale assembla i file in clip coerenti e non importa i file non multimediali non rilevanti che a volte si trovano nelle cartelle dei supporti senza nastro.

1 (Facoltativo) Trasferite su un disco rigido l'intero contenuto di una o più schede P2, schede Sony Compact Flash, supporti XDCAM, schede XDCAM EX SxS, videocamere con disco rigido, DVD o supporti AVCHD. Per ulteriori informazioni, consultate "Il trasferimento dei file" a pagina 88.

Nota: *per XDCAM EX, copiate l'intera cartella BPAV e il suo contenuto, non soltanto un unico file MP4 alla volta.*

2 Se il Browser multimediale non è già aperto, selezionate Finestra > Browser multimediale.

Nota: *potete agganciare o raggruppare il Browser multimediale come qualsiasi altro pannello di Adobe Premiere Pro.*

3 Individuate la cartella contenente i file multimediali.

Per ogni ripresa presente nella cartella, nel Browser multimediale viene visualizzata una miniatura o icona (a seconda del formato) e il nome della ripresa. Le clip estese e i metadati delle riprese presenti in eventuali sottocartelle vengono aggregati automaticamente come singole clip per questi formati. Il Browser multimediale mostra vari insiemi di metadati per i vari formati.

4 (Facoltativo) Per visualizzare un'anteprima di una ripresa prima di importarla, fate doppio clic su di essa nel Browser multimediale.

In Adobe Premiere Pro la clip viene riprodotta nel monitor Sorgente, ma non viene importata nel pannello Progetto.

5 Selezionate File > Importa dal browser, trascinate le clip dal Browser multimediale al pannello Progetto, oppure trascinate le clip dal Browser multimediale a una timeline.

Le risorse vengono importate nel pannello Progetto come clip intere.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Avviare una sequenza HDV o HD" a pagina 154

"Associare i canali audio" a pagina 221

"Esportare in formato Panasonic P2" a pagina 477

Le clip con estensione

Quando la registrazione di una *ripresa* o di una *scena* richiede file di dimensioni superiori al limite di un supporto, una videocamera basata su file crea un altro file e continua a registrarvi la ripresa senza interruzioni. Questo viene chiamato *spanning della clip*, poiché l'elemento si estende su più di un file o di una clip. Allo stesso modo, una ripresa effettuata con una videocamera con più schede o dischi a volte si estende su più clip in schede o dischi diversi. La ripresa viene registrata sul primo supporto fino a esaurimento dello spazio disponibile, quindi viene creato un nuovo file sul supporto successivo con spazio disponibile, al fine di completare la ripresa. Anche se è possibile registrare una ripresa o uno scatto singolo in un gruppo di più clip estese, la ripresa o lo scatto verranno trattati come clip singola.

Per P2 e XDCAM EX, Adobe Premiere Pro importa come clip singola tutte le clip estese all'interno di una singola ripresa o di un singolo scatto. Quando selezionate una qualsiasi clip, vengono importate tutte le clip all'interno di una ripresa presenti su una scheda, purché non manchi nessuna delle clip estese e sia presente il relativo file XML. Se nella ripresa mancano una o più clip estese, Adobe Premiere Pro ne importerà una o più di una, a seconda di dove mancano le clip all'interno della ripresa.

Per importare un gruppo di clip estese, selezionatene una per importarle tutte. Selezionando più di una clip estesa, verrebbero importati duplicati di tutto il gruppo di clip estese, come clip duplicate nel pannello Progetto.

Se il gruppo di clip estese si estende anch'esso su due schede P2 o XDCAM EX, prima di eseguire l'importazione copiate le strutture di directory complete di entrambi sulle cartelle dello stesso livello nel disco rigido. Solo per i supporti P2, in alternativa, potete importare le clip che si estendono su due schede P2, se entrambe le schede vengono montate simultaneamente nel computer.

Importazione di immagini fisse

Potete importare immagini fisse con dimensioni del fotogramma fino a 4096 x 4096 pixel, singolarmente o in gruppi. Sulle dimensioni e le proporzioni delle immagini fisse importate incidono gli stessi fattori che agiscono su altre risorse importate, ad esempio se vengono utilizzati i pixel quadrati. Adobe Premiere Pro supporta risorse a 4 canali con 16 bit per canale, oltre ai file con 8 bit per canale.

Potete importare immagini fisse individuali in Adobe Premiere Pro oppure importare una sequenza numerata di immagini fisse come sequenza. Potete importare immagini fisse individuali da applicazioni Adobe come Photoshop e Illustrator. Per informazioni sui formati delle immagini fisse che Adobe Premiere Pro può importare, consultate Formati di file supportati per l'importazione.

Un'immagine fissa importata usa la durata specificata nelle preferenze di Immagine fissa. Potete modificare la durata di un'immagine fissa in una sequenza.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare la velocità e la durata per una o più clip" a pagina 311

"Le proporzioni" a pagina 55

"Creare e modificare file di Photoshop" a pagina 33

Preparazione delle immagini fisse prima dell'importazione

Prima di importare un'immagine fissa, preparatela nel modo più completo possibile per ridurre il tempo di rendering in Adobe Premiere Pro. In genere è più semplice e veloce preparare il file nella sua applicazione di origine. Procedete come segue:

- Verificate che il formato del file sia supportato dal sistema operativo che intendete utilizzare.
- Impostate le dimensioni in pixel alla risoluzione che utilizzerete in Adobe Premiere Pro. Se pensate di dover ingrandire l'immagine in un secondo tempo, impostate dimensioni tali che offrano sufficiente dettaglio alle dimensioni maggiori delle immagini nel progetto.

- Per risultati ottimali, create file con una dimensione fotogramma almeno uguale alle dimensioni fotogramma del progetto, per evitare di dover ingrandire l'immagine in Adobe Premiere Pro. L'ingrandimento di un immagine oltre le dimensioni originali può comportare una perdita di definizione. Se volete ingrandire un'immagine, preparatela con una dimensione di fotogramma maggiore rispetto a quella del progetto. Per esempio se volte ingrandire un'immagine del 200%, preparatela con dimensione doppia rispetto a quella dei fotogrammi del progetto, prima di importarla.
- Tagliate le parti dell'immagine che non volete siano visibili in Adobe Premiere Pro.
- Se volete rendere trasparenti alcune aree, create un canale alfa o usate gli strumenti di trasparenza in applicazioni quali Photoshop o Illustrator.
- Se l'output finale verrà visualizzato in schermi televisivi standard, evitate di utilizzare le linee orizzontali sottili (come le linee da 1 pixel) per immagini o testo, perché produrrebbero sfarfallio a causa dell'interlacciamento. Se dovete utilizzare linee sottili, aggiungete un movimento leggero in modo che le line vengano visualizzate in entrambi i campi video. Consultate "Video interlacciato, non interlacciato e a scansione progressiva" a pagina 308.
- Salvate il file usando la corretta convenzione di attribuzione di nomi. Se ad esempio volete importare il file in Adobe Premiere Pro su Windows, usate un'estensione di tre caratteri.
- Quando preparate immagini fisse in applicazioni che supportano la gestione colore, come Photoshop, usate uno spazio cromatico per video (come sRGB o NTSC RGB) per migliorare l'uniformità dei colori tra l'applicazione e Adobe Premiere Pro.

Preparazione di immagini 3D o animazioni per l'importazione

Quando create immagini 3D o animazioni per usarle in Adobe Premiere Pro, seguite se possibile queste indicazioni:

- Usate filtri colore conformi agli standard per trasmissioni.
- Usate le proporzioni pixel e le dimensioni del fotogramma specificate nelle impostazioni della sequenza di Adobe Premiere Pro.
- Usate le impostazioni dei campi corrispondenti a quelle del progetto.
- Se state generando la sequenza in After Effects, selezionate Includi e scegliete Collegamento progetto o Collegamento progetto e metadati sorgente XMP, in modo da poter aprire la sequenza in After Effects dopo averla e importata in Adobe Premiere Pro.

Importazione di file di Photoshop e Illustrator

Potete importare file da Adobe Photoshop 3.0 o versione successiva, oppure da Adobe Illustrator. Potete controllare come vengono importati i file con più livelli. Le aree vuote (trasparenti) dei file di non convertiti in un unico livello diventano trasparenti dopo l'importazione in Adobe Premiere Pro perché la trasparenza è memorizzata come un canale alfa. Ciò consente di importare immagini da e sovrapporle a clip in altre tracce senza altre modifiche.

Potete inoltre importare come sequenza un file Photoshop o Illustrator con più livelli, impostando gli elementi grafici in queste applicazioni e importandoli in un progetto Adobe Premiere Pro.

Inoltre, potete importare file Photoshop contenenti video o animazioni, se essi vengono salvati da Photoshop nella modalità Animazione timeline. Potete importarli con i livelli selezionati importati come singole clip in un raccoglitore, con i livelli selezionati importati come singole clip in un raccoglitore e una sequenza, oppure con i livelli selezionati uniti in un'unica clip video.

Nota: *i livelli singoli spostati da una composizione Photoshop in un progetto Adobe Premiere potrebbero comportarsi in maniera diversa dal previsto.*

Importare un file Photoshop con più livelli

Quando importate un file con più livelli salvato nei formati file Photoshop, potete scegliere come importare i livelli nella finestra di dialogo Importa file con livelli.

Nota: *alcuni attributi dei livelli di Photoshop non sono supportati, ad esempio i metodi di fusione speciali e l'opzione Foratura. Per risultati ottimali, usate trasparenza e opacità semplici in Photoshop. Adobe Premiere Pro supporta la maggior parte dei metodi di fusione di Photoshop.*

Adobe Premiere Pro importa gli attributi applicati nel file originale, compresi posizione, opacità, visibilità, trasparenza (canale alfa), maschere di livello, livelli di regolazione, effetti livello comuni, tracciati di ritaglio livello, maschere vettoriali e gruppi di ritaglio. Durante l'esportazione in un formato che supporta i canali alfa, Photoshop esporta uno sfondo bianco come bianco opaco, mentre esporta uno sfondo a scacchiera come canale alfa trasparente.

L'importazione di file Photoshop con più livelli semplifica l'utilizzo della grafica creata in Photoshop. Quando Adobe Premiere Pro importa i file Photoshop come livelli non uniti, ciascun livello del file diventa una singola clip in un raccoglitore. Il nome di ogni clip è composto dal nome del livello seguito dal nome del file che lo conteneva. Ciascun livello viene importato con la durata predefinita selezionata per le immagini fisse in Preferenze.

Potete importare i file Photoshop contenenti video o animazioni come qualsiasi altro file Photoshop. Poiché ciascun livello viene importato nella durata predefinita dell'immagine fissa, il video o l'animazione importato può venire riprodotto a una velocità diversa da quella della relativa sorgente nel file Photoshop. Per far corrispondere la velocità, modificate la durata predefinita dell'immagine fissa prima di importare il file Photoshop. Ad esempio, se l'animazione Photoshop era stata creata a 30 fps e la frequenza dei fotogrammi del progetto Adobe Premiere è di 30 fps, in Preferenze, impostate la durata predefinita dell'immagine fissa in Adobe Premiere Pro su 30 fotogrammi.

Le opzioni selezionate nella finestra di dialogo Importa file con livelli determinano il modo in cui i livelli nel video o nell'animazione vengono interpretati al momento dell'importazione in Adobe Premiere Pro.

Dalla finestra di dialogo Importa, quando selezionate un file Photoshop contenente i livelli da importare, si apre la finestra di dialogo Importa documento Photoshop. Il menu a discesa Importa come fornisce le opzioni relative a come importare il file:

Unisci tutti i livelli Unisce tutti i livelli, importando il file in Adobe Premiere Pro come un'unica clip PSD ridotta a livello singolo.

Livelli uniti Unisce solo i livelli selezionati in Adobe Premiere Pro come un'unica clip PSD ridotta a livello singolo.

Livelli singoli Importa solo i livelli selezionati dall'elenco in un raccoglitore contenente una clip per ciascun livello sorgente.

Sequenza Importa solo i livelli selezionati, ognuno come una singola clip. Adobe Premiere Pro crea inoltre una sequenza contenente ogni clip in una traccia a parte e deposita tutte le clip nel rispettivo raccoglitore, nel pannello Progetto. Scegliendo Sequenza potete selezionare una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa Dimensioni metraggio:

- **Dimensioni documento** Modifica le dimensioni dei fotogrammi delle clip in modo che corrispondano alle dimensioni specificate nella finestra di dialogo Impostazioni frequenza.

- **Dimensioni livello** Fa corrispondere le dimensioni dei fotogrammi delle clip a quelle dei relativi livelli sorgente, nel file Photoshop.

Nota: *Quando importate un solo livello come singola clip, il suo nome nel pannello Progetto è composto dal nome del livello seguito dal nome del file originale.*

Importazione di immagini Illustrator

Potete importare i file delle immagini fisse di Adobe Illustrator direttamente in un progetto Adobe Premiere Pro. Premiere Pro converte la grafica basata su tracciati di Adobe Illustrator nel formato basato su pixel di Adobe Premiere Pro tramite un processo detto *rasterizzazione*. Adobe Premiere Pro applica automaticamente l'*anti-alias*, alla grafica di Adobe Illustrator, per ottenere bordi uniformi. Inoltre converte tutte le aree vuote in un canale alfa, rendendole trasparenti.

Per definire le dimensioni della grafica di Illustrator quando viene rasterizzata, impostate in Illustrator gli indicatori di taglio nel file stesso. Per informazioni sull'impostazione di indicatori di taglio, consultate l'Aiuto di Illustrator.

Per ulteriori informazioni sull'importazione di file Illustrator, seguite l'esercitazione video Premiere Pro CS3 Essential Training: Importing Illustrator files (Importazione di file Illustrator), nel sito lynda.com.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Premiere Pro CS3 Essential Training su lynda.com: Importing Illustrator Files (Importazione di file Illustrator)

Importazione di sequenze di immagini fisse numerate come un'unica clip

Potete importare un'animazione contenuta in un singolo file, ad esempio un GIF con animazione. Potete anche importare una sequenza di immagini fisse numerate, come una sequenza TIFF, e combinarle automaticamente in una singola clip video: ogni file numerato rappresenta un fotogramma video. L'importazione di una sequenza risulta utile per le animazioni esportate sotto forma di una serie di immagini fisse numerate da applicazioni come After Effects. Le immagini della serie non possono contenere livelli. Per informazioni sui livelli e sulla loro conversione, consultate la documentazione dell'applicazione.

1. Accertatevi che tutti i nomi dei file delle immagini fisse contengano lo stesso numero di cifre alla fine e abbiano l'estensione file corretta, ad esempio file000.bmp, file001.bmp e così via.
2. Selezionate > Importa > File.
3. Trovate e selezionate il primo file numerato della sequenza, selezionate Immagini fisse numerate e fate clic su Apri. Con l'opzione Immagini fisse numerate attivata, Adobe Premiere Pro interpreta tutti i file numerati come un singolo fotogramma di una clip video.

Nota: *se modificate la durata predefinita delle immagini fisse nella finestra di dialogo Preferenze, non viene modificata la durata delle immagini fisse importate in una clip video. Con questo metodo di importazione le singole immagini fisse diventano fotogrammi separati.*

Importazione di audio digitale

Potete importare clip audio digitali memorizzate come file audio o tracce di file video. L'audio digitale viene memorizzato nei dischi rigidi del computer, nei CD audio o nei nastri DAT (Digital Audio Tape) sotto forma di dati binari leggibili dai computer. Per mantenere il livello qualitativo più alto possibile, usate collegamenti digitali per trasferire i file audio digitali nel computer. Evitate, se possibile, di digitalizzare gli output analogici dalle sorgenti audio attraverso la scheda audio.

Nota: *per acquisire un file di solo audio da una sorgente video digitale, scegliete Audio dal menu Acquisisci del pannello Acquisizione. Adobe Premiere Pro non supporta la sola acquisizione dell'audio per alcuni formati come HDV.*

Utilizzo di audio da CD audio

Potete usare i file CD audio (CDA) in un progetto, ma prima di poterli importare in Adobe Premiere Pro dovete convertirli in un formato supportato, ad esempio WAV o AIFF. Potete convertire i file CDA utilizzando un'applicazione audio come Adobe Audition®.

Nota: *verificate di aver acquistato i diritti d'autore o una licenza per tali diritti per le eventuali tracce audio utilizzate.*

Utilizzo di formati audio compressi

La musica memorizzata in formati come MP3 e WMA viene compressa con un metodo che riduce la qualità dell'audio originale. Per riprodurre l'audio compresso, Adobe Premiere Pro deve decomprimere il file ed eventualmente ricampionarlo per adattarlo alle impostazioni di output. Anche se Adobe Premiere Pro utilizza un ricampionatore, i risultati migliori sono stati ottenuti utilizzando una versione non compressa o CD audio della clip audio ogni volta che ciò era possibile.

Utilizzo di audio proveniente da Adobe Soundbooth

Adobe Soundbooth consente di effettuare operazioni avanzate di montaggio audio. Se esportate l'audio da Adobe Soundbooth in un formato compatibile con Adobe Premiere Pro, potete importarlo nei progetti Adobe Premiere Pro.

Frequenza di campionamento audio supportate

Adobe Premiere Pro supporta in modo nativo le seguenti frequenze di campionamento audio:

- 8000 Hz
- 11025 Hz
- 22050 Hz
- 32000 Hz
- 44100 Hz
- 48000 Hz
- 96000 Hz

Rendere conforme l'audio

Adobe Premiere Pro elabora ogni canale audio, compresi i canali di clip video, come dati a 32 bit a virgola mobile alla frequenza di campionamento della sequenza. Questa elaborazione garantisce prestazioni di montaggio e qualità audio ottimali. Adobe Premiere Pro rende conforme alcuni tipi di audio in base al formato a 32 bit e alla frequenza di campionamento della sequenza. Se è necessario rendere conforme l'audio, l'operazione viene effettuata quando il file viene importato in un progetto per la prima volta. Questo richiede tempo e spazio su disco. Quando ha inizio la procedura per rendere conforme l'audio, una barra di avanzamento viene visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di Premiere Pro. Adobe Premiere Pro salva l'audio reso conforme in file di anteprima audio *cfa*. Potete determinare dove salvare i file di anteprima audio specificando una posizione per il disco di memoria virtuale nella sezione Anteprime audio della finestra di dialogo Impostazioni progetto.

Prima che venga completata l'elaborazione di conformità potete comunque lavorare con i file audio e perfino applicare loro gli effetti. Tuttavia potete ottenere l'anteprima solo delle parti dei file che sono già state elaborate. Durante la riproduzione non sentirete invece le sezioni che non sono ancora state rese conformi.

Queste regole determinano i tipi di audio che vengono resi conformi:

Audio non compresso

- Adobe Premiere Pro non rende conforme l'audio nelle clip non compresse che erano state registrate in una delle frequenze di campionamento con supporto nativo quando tali clip vengono utilizzate nelle sequenze con frequenze di campionamento corrispondenti.
- Adobe Premiere Pro rende conforme l'audio di clip non compresse utilizzate in sequenze con frequenze di campionamento senza corrispondenza. Tuttavia l'elaborazione viene effettuata solo al momento dell'esportazione delle sequenze o della creazione di file di anteprima audio.
- Adobe Premiere Pro non rende conforme l'audio nei formati non compressi che non erano stati registrati in una frequenza di campionamento con supporto nativo. Nella maggior parte dei casi, aumenterà il campionamento dell'audio fino alla frequenza di campionamento supportata più vicina oppure fino a una frequenza di campionamento supportata che è un multiplo pari della frequenza di campionamento dell'audio sorgente. Ad esempio, aumenterà il campionamento di una sorgente da 11024 Hz fino a 11025 Hz, in quanto essa è la frequenza supportata più vicina e non vi è una frequenza supportata che sia un multiplo pari di 11024.

Audio compresso

- Adobe Premiere Pro rende conforme tutto l'audio compresso, come ad esempio l'audio presente nei file MP3, WMA, MPEG o nei file MOV compressi. In questo caso l'elaborazione viene effettuata alla frequenza di campionamento del relativo file sorgente. Ad esempio, renderà conforme un file mp3 da 44100 Hz a 44100 Hz. Tuttavia, se l'audio reso conforme viene utilizzato in una sequenza con una frequenza di campionamento non corrispondente, come quando una clip da 44100 Hz viene utilizzata in una sequenza da 44000 Hz, l'audio verrà riprodotto alla frequenza di campionamento della sequenza, senza che sia necessario renderlo ulteriormente conforme.

Adobe Premiere Pro non rende conforme un file che era stato reso conforme in una sequenza quando lo importate in un'altra sequenza con la stessa frequenza di campionamento audio, purché non abbiate spostato o rinominato il file dopo averlo reso conforme. Adobe Premiere Pro conserva la posizione di tutti i file che sono stati resi conformi nel Database cache multimediale.

Per evitare di rendere conforme l'audio, usate il software di montaggio audio, o il software di trascodifica, per convertire i file in formati non compressi con supporto nativo, con le frequenze di campionamento supportate.

Oltre a rendere conformi alcuni file, Adobe Premiere Pro crea anche un file *pek* per qualsiasi file contenente audio, la prima volta che esso viene importato in un progetto. Utilizza tali file pek per disegnare le forme d'onda audio nelle timeline. Adobe Premiere Pro memorizza i file pek nella posizione specificata per i file della cache multimediale attraverso il riquadro Oggetto multimediale della finestra di dialogo Preferenze.

Importazione di sequenze, elenchi di clip, librerie e composizioni

Importazione di clip da OnLocation

1. (Facoltativo) Se avete acquisito le clip con OnLocation da una macchina diversa da quella su cui è in esecuzione Adobe Premiere Pro, copiate le clip nella macchina di Adobe Premiere Pro.
2. Nel pannello Browser multimediale, individuate la cartella contenente le clip provenienti da OnLocation.
3. Selezionate le clip da importare.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate File > Importa da browser.

- Nel Browser multimediale, fate clic con il pulsante destro del mouse su una delle clip selezionate. Selezionate Importa.
- Trascinate le clip dal Browser multimediale e rilasciatele nel pannello Progetto.

Adobe Premiere Pro importa le clip selezionate nel pannello Progetto.

Importazione di progetti Adobe Premiere Pro precedenti

Potete aggiungere il contenuto di un progetto creato con Adobe Premiere Pro CS3 su Macintosh o Windows. Inoltre, solo in Windows, potete importare un progetto creato con le vecchie versioni di Adobe Premiere Pro oppure Premiere 6.0 o 6.5. Le clip e le sequenze del progetto importato vengono aggiunte al pannello Progetto in un raccoglitore denominato in base al progetto importato. La gerarchia dei raccoglitori del progetto importato viene conservata all'interno del nuovo raccoglitore. Transizioni ed effetti obsoleti non vengono mantenuti. Fate attenzione quando importate un progetto in un altro progetto che usa una base temporale o una frequenza di campionamento audio diversa: queste differenze possono influire sul posizionamento del montaggio e sulla qualità dell'audio.

Importare un progetto in un altro è l'unico modo per trasferire informazioni complete su sequenze e clip.

Potete inoltre aprire progetti creati con Adobe Premiere Pro per Windows, incluso il contenuto eventualmente importato da versioni precedenti, n Adobe Premiere Pro per Mac OS.

Nota: *Nelle precedenti versioni di Adobe Premiere gli storyboard erano memorizzati in file indipendenti dai file di progetto. Adobe Premiere Pro raccoglie tutte le funzioni storyboard nel pannello Progetto, ma, potete importare file di storyboard creati in versioni precedenti scegliendo File > Importa (solo su Windows).*

Importare le sequenze selezionate dai progetti di Adobe Premiere Pro

Potete importare una o più sequenze da un altro progetto Adobe Premiere Pro.

1. Selezionate File > Importa, individuate il file di progetto contenente le sequenze desiderate e selezionatele.
2. Fate clic su Apri.
3. Nella finestra di dialogo Importa progetto, scegliete se importare il progetto intero o le sequenze selezionate, quindi fate clic su OK.
4. Nella finestra di dialogo Importa sequenza Premiere Pro, selezionate le sequenze da importare e fate clic su OK.

Importare un progetto Premiere Elements

1. Scegliete File > Apri progetto.
2. Individuate un file di progetto di Adobe Premiere Elements, con estensione PREL.
3. Fate clic su Apri.

Adobe Premiere Pro converte il file di progetto di Premiere Elements in un file di progetto di Adobe Premiere Pro.

Importazione di librerie (solo Windows)

Adobe Premiere 6.5 supporta contenitori denominati *librerie*, nei quali sono memorizzati file con clip provenienti da uno o più progetti. Una libreria (PLB) è un file indipendente dai file di progetto. Anche se Adobe Premiere Pro non supporta direttamente le librerie, consente di aprire un file libreria PLB (solo su Windows). Una libreria viene convertita in un raccoglitore quando viene importata in un progetto Adobe Premiere Pro. Per memorizzare un gruppo di clip in modo da renderle disponibili per altri progetti, è sufficiente salvare un progetto che contiene le clip e importarlo poi in altri progetti.

Importazione di composizioni After Effects

Potete importare composizioni After Effects come qualsiasi altro tipo di file supportato, utilizzando il comando File > Importa. Potete esportare un file progetto Adobe Premiere Pro da After Effects e aprirlo per elaborarlo in Adobe Premiere Pro. Inoltre potete copiare e incollare livelli e risorse da Adobe Premiere Pro in After Effects e viceversa. Se disponete di Adobe Creative Suite Production Premium o Adobe Creative Suite Master Collection potete creare o importare composizioni After Effects utilizzando Adobe Dynamic Link. Potete inoltre selezionare le clip in una timeline di Adobe Premiere Pro e sostituirle con una composizione After Effects mediante Adobe Dynamic Link. Adobe Dynamic Link permette di visualizzare in entrambe le applicazioni le modifiche apportate a un file con una delle due applicazioni, senza necessità di rendering.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Copiare tra After Effects e Adobe Premiere Pro" a pagina 34

"Informazioni su Dynamic Link (solo Production Premium o Master Collection)" a pagina 38

"Creare una composizione After Effects da clip in Adobe Premiere Pro (solo Production Premium)" a pagina 42

Importare progetti EDL CMX3600

Potete importare file di progetto in formato file EDL.

1. Selezionate File > Importa, individuate il file di progetto contenente il file EDL desiderato e selezionatelo.
2. Fate clic su Apri.

Importazione di file di progetto XML da Final Cut Pro

Potete importare come file XML da Final Cut Pro interi progetti, clip selezionate o sequenza selezionate. In Adobe Premiere Pro, i raccoglitori e le clip mantengono la stessa gerarchia e gli stessi nomi che avevano nei progetti sorgente Final Cut Pro. Inoltre, in Adobe Premiere Pro vengono mantenuti i marcatori di sequenza, le impostazioni della sequenza, il layout delle tracce, le tracce bloccate e i punti iniziali del codice di tempo della sequenza dei progetti sorgente Final Cut Pro. Il testo dai moduli di generazione testo di Final Cut Pro viene importato come titoli di Adobe Premiere Pro.

Nota: *non potete importare file nativi di progetti Final Cut Pro, ma solo file XML esportati da Final Cut Pro. Inoltre, non potete esportare da Adobe Premiere Pro file XML di Final Cut Pro.*

Importare un file XML da Final Cut Pro

1. Esportate un file XML da Final Cut Pro. Per ulteriori informazioni, consultate la guida di Final Cut Pro.
2. In Final Cut Pro, chiudete il progetto sorgente.
3. In Adobe Premiere Pro scegliete File > Importa.
4. Individuate il file XML e fate clic su Apri.

Dati delle clip di Final Cut Pro

I dati delle clip nei campi Description (Descrizione), Scene (Scena), ShotTake (Ripresa) e LogNote (Nota registro) di Final Cut Pro compaiono come campi di metadati con gli stessi nomi in Adobe Premiere Pro. I dati registrati nel campo Reel (Bobina) di Final Cut Pro compaiono nel campo Nome nastro di Adobe Premiere Pro.

Effetti e transizioni di Final Cut Pro

In Adobe Premiere Pro vengono mantenuti gli effetti di movimento e opacità di base e i relativi fotogrammi chiave presenti nei progetti sorgente Final Cut Pro. Inoltre, in Adobe Premiere Pro vengono convertiti alcuni effetti e transizioni di Final Cut Pro, come descritto nella tabella che segue. (Le opzioni di Final Cut Pro sono riportate in inglese, con traduzione di riferimento tra parentesi.)

Conversione degli effetti video di Final Cut Pro

Effetto di Final Cut Pro	Effetto di Adobe Premiere Pro
Crop (Ritaglia)	Crop (Ritaglia)
Eight-Point Garbage Matte (Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati)	Eight-Point Garbage Matte (Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati)
Four-Point Garbage Matte (Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati)	Four-Point Garbage Matte (Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati)
Gaussian Blur (Controllo sfocatura) (purché la selezione dei canali in Final Cut Pro sia Alfa+RGB)	Controllo sfocatura
Luma Key (Trasparenza luma)	Luma Key (Trasparenza luma)
Three-Way Color Corrector (Correttore colori a tre vie)	Three-Way Color Corrector (Correttore colori a tre vie)

Conversione delle transizioni video di Final Cut Pro

Transizione di Final Cut Pro	Transizione di Adobe Premiere Pro
Dip To White (Dissolvi al bianco)	Dip To White (Dissolvi al bianco)
Dip to [color] (Dissolvi al [colore])	Dissolvi al nero
Transizioni Edge Wipe (Comparsa laterale)	Comparsa, con la direzione della comparsa arrotondata alla direzione più vicina tra le otto direzioni supportate da Adobe Premiere Pro.
Altre transizioni video	Dissolvenza incrociata

Conversione degli effetti audio di Final Cut Pro

Effetto audio di Final Cut Pro	Effetto audio di Adobe Premiere Pro
Valori e fotogrammi chiave di guadagno audio	Valori e fotogrammi chiave di volume della clip audio
Valori e fotogrammi chiave di panning audio	Valori e fotogrammi chiave di panning traccia
Low Pass Filter (Filtro passa basso)	Passa basso
High Pass Filter (Filtro passa alto)	Passa alto
Band Pass Filter (Filtro passa banda)	Passa banda

Conversione di transizioni audio di Final Cut Pro

Transizione audio di Final Cut Pro	Transizione audio di Adobe Premiere Pro
Cross Fade (0 dB) (Dissolvenza incrociata 0 dB)	Guadagno costante
Cross Fade (3 dB) (Dissolvenza incrociata 3 dB)	Potenza costante
Altre transizioni	Potenza costante

Modalità composite di Final Cut Pro

In Adobe Premiere Pro vengono mantenuti gli effetti di movimento e opacità di base e i relativi fotogrammi chiave presenti nei progetti sorgente Final Cut Pro. Le modalità composite di Final Cut Pro vengono convertite in Adobe Premiere Pro come descritto nella tabella che segue. (Le opzioni di Final Cut Pro sono riportate in inglese, con traduzione di riferimento tra parentesi.)

Modalità di Final Cut Pro	**Modalità di Adobe Premiere Pro**
Normal (Normale)	Normal (Normale)
Add (Aggiungi)	Scherma lineare (Aggiungi)
Subtract (Sottrai)	Non supportato
Difference (Differenza)	Difference (Differenza)
Multiply (Moltiplica)	Multiply (Moltiplica)
Screen (Scolora)	Screen (Scolora)
Overlay (Sovrapponi)	Overlay (Sovrapponi)
Hard Light (Luce intensa)	Hard Light (Luce intensa)
Luce soffusa	Luce soffusa
Darken (Scurisci)	Darken (Scurisci)
Lighten (Schiarisci)	Lighten (Schiarisci)
Travel Matte Alpha (Mascherino in movimento alfa)	Non supportato
Travel Matte Luma (Mascherino in movimento luma)	Non supportato

Multiclip di Final Cut Pro

In Adobe Premiere Pro le multiclip non ridotte di Final Cut Pro, con un massimo di quattro input, vengono convertite in sequenze multicamera. Le multiclip ridotte vengono invece convertite in singole clip.

Nota: *quando tentate di importare una multiclip con più di quattro input, viene visualizzato un messaggio di avvertenza.*

Capitolo 6: Gestione delle risorse

Dopo aver importato le risorse in un progetto, potete utilizzare Adobe Premiere Top per organizzarle, visualizzarne i dettagli e recuperarle velocemente.

Personalizzazione del pannello Progetto

La gestione delle risorse nel pannello Progetto

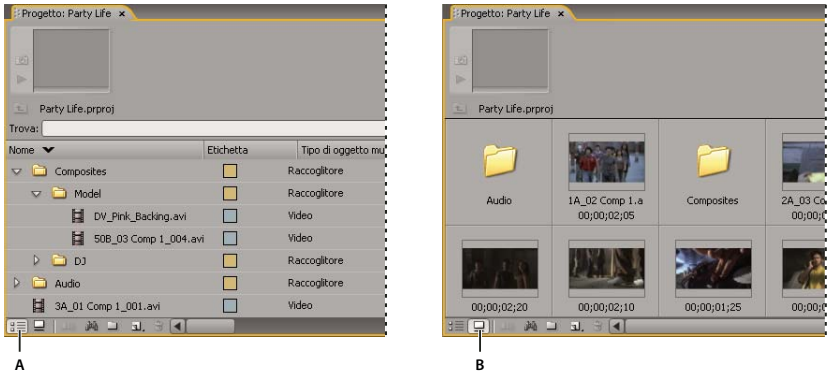
Nel pannello Progetto, potete creare dei raccoglitori per risorse di tipo diverso, posizionarli all'interno di altri raccoglitori e aprire diversi contenitori contemporaneamente nei rispettivi pannelli. Potete mostrare o nascondere diverse colonne di dati nel pannello Progetto, utilizzarle per aggiungere dati importanti alle risorse e ordinare le risorse per una qualsiasi di queste colonne. Potete passare tra la Visualizzazione a elenco alla Visualizzazione a icone nel pannello Progetto e utilizzare quest'ultima per riorganizzare le risorse in un raccoglitore. Potete individuare rapidamente qualsiasi risorsa digitando parte del suo nome nella casella Trova. Infine, potete mostrare rapidamente qualsiasi risorsa in Adobe® Bridge, dove avrete a disposizione una gamma ancor più ampia di strumenti per la gestione delle risorse e dove potrete condividere le risorse tra applicazioni.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Utilizzo del pannello Progetto

Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto

Dopo aver ottenuto una risorsa, il relativo nome viene inserito nel pannello Progetto che visualizza informazioni dettagliate su ogni risorsa del progetto. Potete visualizzare e ordinare le risorse nella visualizzazione elenco o nella visualizzazione a icone. La visualizzazione elenco mostra informazioni aggiuntive sulle singole risorse. Le informazioni visualizzate possono essere personalizzate in base alle esigenze del progetto specifico.



Visualizzazioni del pannello Progetto
***A.** Visualizzazione a elenco **B.** Visualizzazione a icone*

- Per passare da una visualizzazione all'altra, fate clic sul pulsante Visualizzazione a elenco o sul pulsante Visualizzazione a icone nella parte inferiore del pannello oppure scegliete Visualizza > Elenco o Visualizza > Icona dal menu del pannello Progetto.

- Per disporre gli elementi nella Visualizzazione a icone, trascinate un elemento in un quadrato qualsiasi. Mentre trascinate, una barra verticale indica dove verrà posizionato l'elemento. Se trascinate un elemento su un raccoglitore, l'elemento viene inserito nel raccoglitore.

Potete usare la visualizzazione a icone per creare uno storyboard, quindi la funzione Aggiunta automatica alla sequenza per spostare lo storyboard in una sequenza.

- Per ordinare gli elementi nella Visualizzazione a elenco, fate clic sull'intestazione della colonna in base a cui desiderate ordinare gli elementi. Se i raccoglitori sono espansi, gli elementi vengono ordinati a partire dal livello superiore, secondo la struttura del pannello Progetto. Per invertire l'ordine, fate di nuovo clic sull'intestazione della colonna.
- Per nascondere o mostrare l'area di anteprima e le informazioni sulla clip, scegliete Visualizza > Area di anteprima dal menu del pannello Progetto.
- Per nascondere o impostare la dimensione delle miniature, scegliete Miniature dal menu del pannello Progetto.
- Per eliminare gli spazi vuoti tra gli elementi nella visualizzazione a icone e disporle entro l'area del pannello Progetto, scegliete Pulisci dal menu del pannello Progetto.

Personalizzare le colonne nella Visualizzazione a elenco

Le colonne di metadati della visualizzazione elenco nel pannello Progetto mostrano varie informazioni sulle risorse elencate. Nel pannello Progetto possono essere visualizzati tutti i campi XMP selezionati e non solo i campi dei dati delle clip. Potete selezionare quali colonne di metadati visualizzare, aggiungere proprietà agli schemi e cambiare l'ordine delle colonne. Adobe Premiere Pro salva nel file del progetto la scelta delle colonne da visualizzare. La stessa selezione di colonne viene quindi visualizzata nel pannello Progetto ogni volta che aprite il progetto.

Modifica della visualizzazione delle colonne nei pannelli Progetto

1 Scegliete Visualizzazione metadati nel menu del pannello Progetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare tutte le colonne di uno schema di metadati nel pannello Progetto, selezionate la casella accanto al nome dello schema.
- Per visualizzare le colonne selezionate di uno o più schemi, fate clic sui triangoli accanto ai nomi degli schemi per aprirli. Quindi selezionate le caselle accanto ai nomi delle colonne che desiderate visualizzare.

Nota: *se non potete individuare o modificare una proprietà nella finestra di dialogo Visualizzazione metadati, la proprietà è bloccata in modo che non possa essere modificata. Ad esempio, potete eliminare le proprietà aggiunte, ma non le proprietà incorporate nel progetto di Adobe Premiere Pro.*

2 Fate clic su OK.

Riordinare le colonne

❖ Nella Visualizzazione a elenco del pannello Progetto, trascinate in senso orizzontale l'intestazione di colonna alla posizione desiderata.

Modificare la larghezza di una colonna

❖ Nella vista Elenco del pannello Progetto, portate il mouse su una linea di divisione tra le intestazioni delle colonne. Quando compare l'icona di ridimensionamento colonna ⇹, trascinate in senso orizzontale.

Ordinare il contenuto di una colonna

❖ Nella Visualizzazione a elenco del pannello Progetto, fate clic su un nome di colonna per cambiare il senso dell'ordinamento (da ascendente in discendente e viceversa) del contenuto di tale colonna.

Aggiungere una colonna

1 Scegliete Visualizzazione metadati nel menu del pannello Progetto.

2 Fate clic su Aggiungi proprietà.

3 Digitate il nome da assegnare alla colonna.

4 Scegliete un tipo:

Intero Le colonne di tipo Intero possono contenere solo numeri interi.

Reale Le colonne di tipo Reale possono contenere numeri con due cifre decimali.

Testo Le colonne di tipo Testo possono contenere qualsiasi testo immesso.

Booleano Le colonne di tipo booleano offrono l'opzione di termini booleani.

5 Fate clic su OK, quindi di nuovo su OK.

Colonne della visualizzazione a elenco

I nomi della maggioranza delle colonne del pannello Progetto sono di facile interpretazione. Seguono alcune definizioni per i nomi meno ovvi:

Nome Per impostazione predefinita, visualizza il nome file della risorsa. Potete modificare il nome usato dalla risorse all'interno del progetto. Il campo Nome non può essere rimosso dalla visualizzazione elenco.

Etichetta Un colore che aiuta a identificare e associare le risorse.

Durata oggetto multimediale Lunghezza del file sorgente espressa in base all'opzione di visualizzazione specificata.

Nota: *In Adobe Premiere Pro, tutte le durate in qualsiasi pannello comprendono i fotogrammi specificati come attacco e stacco. Ad esempio, impostando i punti di attacco e stacco sullo stesso fotogramma si ottiene una durata di un fotogramma.*

Durata video Durata della componente video di una clip. Per determinare la durata del video, Adobe Premiere Pro considera la differenza tra l'attacco e lo stacco del video, quindi incorpora eventuali regolazioni, quali cambiamenti di velocità della clip.

Durata audio Durata della componente audio di una clip. Per determinare la durata dell'audio, Adobe Premiere Pro considera la differenza tra l'attacco e lo stacco dell'audio, quindi incorpora eventuali regolazioni, quali cambiamenti di velocità della clip.

Informazioni video Le dimensioni fotogramma e le proporzioni della risorsa e la presenza o meno di un canale alfa.

Impiego video Il numero di volte per cui la componente video di una risorsa è impiegata nelle sequenze del progetto.

Impiego audio Il numero di volte per cui la componente audio di una risorsa è impiegata nelle sequenze del progetto.

Nome cassetta Nome del nastro sorgente così come è stato inserito al momento dell'archiviazione o dell'acquisizione.

Descrizione Descrizione aggiuntiva della risorsa inserita al momento dell'archiviazione o acquisizione della clip.

Commento Commento opzionale, inserito al momento dell'archiviazione o acquisizione della risorsa, aggiunto ai fini dell'identificazione e dell'ordinamento.

Note Campo per l'ulteriore testo immesso tramite il pannello Acquisizione o la finestra di dialogo Modifica file non in linea.

Percorso file Posizione del file su disco espressa come percorso della cartella.

Impostazioni di acquisizione Indica se a un file sono assegnate impostazioni di acquisizione in Adobe Premiere Pro.

Stato Indica se una risorsa è in linea o non in linea. Se una clip non è in linea, ne viene indicato anche il motivo.

Proprietà non in linea Indica se la sorgente di una clip non in linea contiene video, audio o entrambi.

Scena Campo per il nome della scena immesso tramite il pannello Acquisizione o la finestra di dialogo Modifica file non in linea. Può essere utile per utilizzare i nomi di scene di uno script per semplificare l'organizzazione del lavoro.

Ripresa/inquadratura Campo per il nome del contenuto ripreso o acquisito immesso tramite il pannello Acquisizione o la finestra di dialogo Modifica file non in linea.

Buono Indica le risorse preferite.

Definire una miniatura diversa per una clip

Per impostazione predefinita, nell'area di anteprima e negli altri punti del progetto in cui vengono visualizzate le miniature compare il primo fotogramma della clip. Potete ignorare la miniatura predefinita impostando qualsiasi fotogramma della clip come *fotogramma copertina*.

1 Selezionate la clip in un pannello Progetto.

2 Premete il pulsante Riproduci ▶ o trascinate il cursore di riproduzione dell'area di anteprima nell'angolo superiore sinistro del pannello Progetto fino a visualizzare il fotogramma desiderato.

3 Fate clic sul pulsante Imposta fotogramma copertina .

Potete anche impostare il fotogramma copertina facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o facendo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sull'area di anteprima e scegliendo Imposta fotogramma copertina.

Selezionate il formato per la visualizzazione del codice di tempo nel pannello Progetto

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro visualizza il codice di tempo per le clip nel pannello Progetto in base al formato selezionato in Preferenze. Se necessario potete cambiare l'impostazione predefinita e scegliere un altro formato di visualizzazione.

1 Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Generali.

2 Nella sezione Video della finestra di dialogo Impostazioni progetto, selezionate un formato di codice di tempo dal menu Formato visualizzazione.

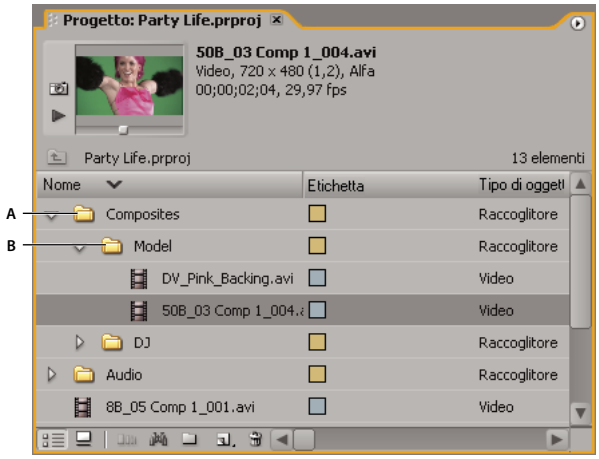
3 Fate clic su OK.

Organizzazione delle risorse nel pannello Progetto

I raccoglitori

Il pannello Progetto può comprendere dei raccoglitori, che potete utilizzare per organizzare contenuti dei progetti allo stesso modo delle cartelle in Esplora risorse per Windows o del Finder per Mac OS. I raccoglitori possono contenere file sorgente, sequenze e altri raccoglitori. Potete usare i raccoglitori in vari modi:

- Per memorizzare elenchi di file non in linea da acquisire in batch
- Per memorizzare separatamente ogni sequenza con i relativi file sorgente
- Per organizzare i file per tipo (ad esempio video, immagini fisse e file audio)



Pannello Progetto
***A.** Raccoglitore principale **B.** Raccoglitore secondario*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Gestione degli oggetti multimediali

Operazioni con i raccoglitori

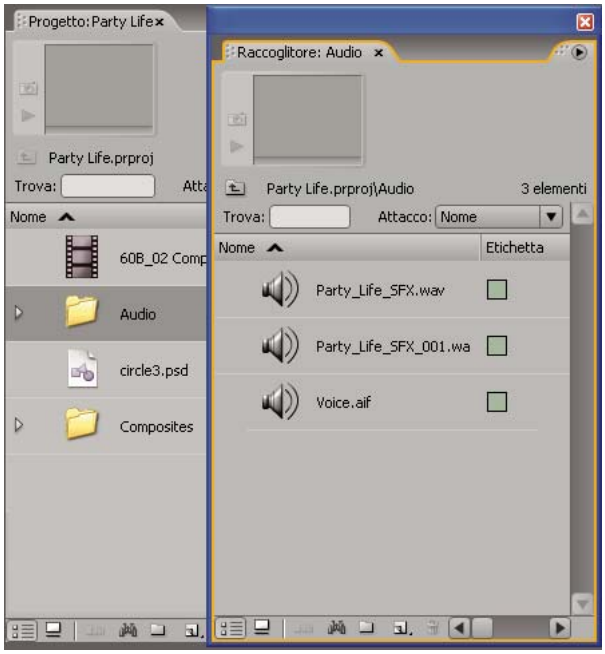
Si tratta dei comportamenti predefiniti dei raccoglitori nel pannello Progetto. Potete modificare i comportamenti predefiniti degli ultimi tre contenitori agendo sulle preferenze del contenitore.

Per informazioni su come utilizzare i raccoglitori, seguite l'esercitazione video Enhanced Bins In Premiere Pro CS3 (Raccoglitori ottimizzati in Premiere Pro CS3) disponibile nel sito Web di Creative COW.

- Per aggiungere un raccoglitore, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore nella parte inferiore del pannello Progetto.
- Per eliminare uno o più raccoglitori, selezionate i raccoglitori e fate clic sull'icona di eliminazione nella parte inferiore del pannello Progetto.

Se fate clic più volte di seguito su Nuovo raccoglitore, ogni nuovo raccoglitore viene nidificato all'interno del raccoglitore precedente.

- Per spostare un elemento all'interno di un raccoglitore, trascinate l'elemento sull'icona Raccoglitore. Potete spostare raccoglitori all'interno di altri raccoglitori per nidificarli. Trascinare un elemento in un contenitore non determina automaticamente l'apertura di quest'ultimo.
- Per visualizzare il contenuto di un raccoglitore, nella visualizzazione a elenco fate clic sul triangolino accanto all'icona Raccoglitore per espanderlo, oppure fate doppio clic sul raccoglitore.
- Per visualizzare il contenuto di un raccoglitore principale quando state visualizzando solo i contenuti di un raccoglitore nidificato, fate clic sul pulsante Cestino superiore nel pannello Progetto. Potete continuare a fare clic su questo pulsante finché non compare il contenuto di primo livello del pannello Progetto.
- Per aprire un contenitore nel suo pannello mobile, fate doppio clic sul contenitore. Questo pannello può essere ancorato o raggruppato come qualsiasi altro pannello.
- Per aprire un contenitore, fate doppio clic sul contenitore tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Per aprire un contenitore in una nuova scheda, fate doppio clic sul contenitore tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).



Fate doppio clic per aprire un raccoglitore secondario nel corrispondente pannello ancorabile.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Creative COW: Enhanced Bins In Premiere Pro CS3 (Raccoglitori ottimizzati in Premiere Pro CS3)

"Trovare e raggruppare gli effetti" a pagina 289

Modificare i comportamenti dei contenitori

Potete modificare i comportamenti predefiniti dei contenitori del pannello Progetti agendo sulle preferenze del contenitore.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nell'area Contenitori, selezionate le opzioni dai menu per Doppio clic, + Ctrl (Windows) o + Comando (Mac OS) e + Alt (Windows) o + Opzione (Mac OS).
3. Fate clic su OK.

Etichette delle risorse

Le etichette sono colori che aiutano a identificare e associare le risorse. Potete assegnare e visualizzare le etichette nel pannello Progetto. I colori delle etichette indicano le risorse nella colonna Etichetta del pannello Progetto e in un pannello Timeline.

- Per assegnare un'etichetta a una risorsa, selezionate una clip nel pannello Progetto, scegliete Modifica > Etichetta e selezionate un colore.
- Per selezionare tutte le risorse con la stessa etichetta, selezionate una risorsa che utilizzi l'etichetta e scegliete Modifica > Etichetta > Seleziona gruppo etichetta.
- Per modificare i nomi e i colori delle etichette, scegliete Modifica > Preferenze > Colori etichette (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Colori etichette (Mac OS). Fate clic su un campione di colore per modificare un colore.

- Per impostare etichette predefinite per un tipo di oggetto multimediale, scegliete Modifica > Preferenze > Impostazioni predefinite etichette (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Impostazioni predefinite etichette (Mac OS).

Nota: *le impostazioni predefinite etichette regolano le risorse che inserite nel pannello Progetto dal momento in cui modificate i valori predefiniti; il comando non modifica i colori delle etichette per le risorse già presenti nel pannello Progetto. Per modificare i colori delle etichette delle risorse già nel pannello Progetto, utilizzate il comando Modifica > Preferenze > Colori etichette (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Colori etichette (Mac OS).*

Assegnazione di un nuovo nome alle risorse

Tutti i file di un progetto vengono memorizzati sul disco rigido come singoli file. Nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro viene solo aggiunto un riferimento a ogni file. Quando rinominate una clip in Adobe Premiere Pro, il file e il nome del file originali rimangono immutati sul disco rigido.

Assegnare un nuovo nome a una clip

È possibile cambiare il nome di una clip. Adobe Premiere Pro registra il nome della clip con le altre proprietà della clip nel file del progetto. La modifica del nome della clip non modifica anche il nome del file sorgente della clip.

Nota: *per registrare automaticamente il nuovo nome anche nel campo Titolo dello schema di metadati Dublin Core, occorre innanzitutto collegare la proprietà Nome clip. Consultate* *"Collegare i dati della clip ai metadati XMP" a pagina 126.*

1 Nel pannello Progetto, selezionate una clip.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Progetto, scegliete Clip > Rinomina, digitate il nuovo nome e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Nel pannello Progetto, fate clic sul campo Nome, digitate il nuovo nome e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Nel pannello Metadati, fate clic sul triangolino accanto a Clip per visualizzare i campi delle proprietà. Digitate il nuovo nome nel campo Nome e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Il comando Rinomina è disponibile quando si fa clic con il pulsante destro (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su una clip nel pannello Progetto o in un pannello Timeline.

Assegnare un nuovo nome a un file sorgente originale

❖ Chiudete Premiere Pro e rinominate il file sul desktop di Windows.

Alla successiva apertura del progetto, Adobe Premiere Pro chiederà di individuare il file.

Passare a una risorsa nel pannello Progetto

1 Selezionate il pannello Progetto.

2 Digitate la prima lettera del nome della clip desiderata.

Cercare risorse nel pannello Progetto

1 Nel pannello Progetto, selezionate una delle seguenti opzioni dal menu In:

Tutti per effettuare la ricerca in tutti i metadati.

Visibile per effettuare la ricerca solo nei campi metadati visibili nel pannello Progetto.

Trascrizione testo per effettuare la ricerca solo nel campo metadati Discorso in testo.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Posizionate il cursore nella casella Trova nel pannello Progetto.
- Selezionate il pannello Progetto e premete Maiusc+F.

3 Digitate il termine da cercare.

Nel pannello Progetto vengono visualizzate solo le risorse che corrispondono ai criteri di ricerca.

4 Per terminare la ricerca e visualizzare tutte le risorse, fate clic sull'icona Chiudi .

Cercare le risorse corrispondenti ai criteri

Per ricerche più dettagliate, potete individuare qualsiasi risorsa nel progetto corrispondete ai criteri specificati. Ad esempio, potete cercare una clip video con una determinata parola nella colonna Nome e una frase nella colonna Commento.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sull'icona Trova nella parte inferiore del pannello Progetto.
- Selezionate il pannello Progetto e premete Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Mac OS).

2 Nella finestra di dialogo Trova, selezionate il nome delle colonne in cui eseguire la ricerca dai menu sotto Colonna.

3 Selezionate gli operatori appropriati dai menu sotto Operatore.

4 Digitate i caratteri da cercare nelle colonne specificate nei rispetti campi Trova.

5 Se state effettuando ricerche con due criteri simultaneamente, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per trovare le risorse corrispondenti a entrambi i criteri, selezionate Tutto dal menu Corrispondenza.
- Per trovare le risorse corrispondenti a uno o all'altro dei criteri indicati, selezionate Qualsiasi dal menu Corrispondenza.

6 Fate clic su Trova.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.adobe.com/go/lrvid4070_pr_it

Rimozione delle risorse da un progetto

Potete rimuovere le risorse non necessarie dal pannello Progetto senza rimuoverle dal disco rigido.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tagliare o copiare un progetto" a pagina 491

Rimuovere un elemento dal pannello Progetto

❖ Selezionate un elemento e premete il tasto Canc.

Il file rimane sul disco rigido

Nota: *il comando Progetto > Rendi non in linea offre la possibilità di eliminare il file sorgente stesso oltre al suo riferimento nel progetto. Consultate "Operazioni con file non in linea" a pagina 81.*

Rimuovere risorse inutilizzate dal pannello Progetto

Potete rimuovere dal pannello Progetto le risorse che non avete utilizzato in un pannello Timeline.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Ordinate la visualizzazione a elenco del pannello Progetto in base alle colonne Impiego video o Impiego audio per identificare le clip inutilizzate, quindi selezionatele ed eliminatele.
- Scegliete Progetto > Rimuovi elementi non usati.

Modificare le celle nel pannello Progetto

È possibile modificare i dati presenti nelle celle modificabili (sia delle proprietà delle clip che dei metadati XMP) per una qualsiasi clip nel pannello Progetto. Adobe Premiere Pro registra nei file sorgente i dati scritti nelle celle dei metadati XMP. I dati inseriti nelle celle delle proprietà delle clip vengono invece registrati nel file progetto, ma non nei file sorgente. I dati delle proprietà delle clip non vengono quindi associati ai file sorgente e possono essere letti solo da Adobe Premiere Pro.

Per impostazione predefinita, il pannello Progetto visualizza solo le proprietà delle clip. Per scrivere dati che Adobe Premiere Pro possa registrare nei file sorgente, occorre innanzitutto aggiungere le colonne di metadati alla visualizzazione del pannello Progetto. Consultate "Personalizzare le colonne nella Visualizzazione a elenco" a pagina 112.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare una clip, nel pannello Progetto in modalità Visualizzazione a elenco fate clic sull'icona a sinistra del nome file. Premete più volte Tab, finché la cella modificabile desiderata non sia selezionata e in modalità di modifica.
- Fate clic su una cella modificabile.

2 Digitate i dati desiderati con cui sostituire eventuali dati già presenti nella cella.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete Tab per salvare i nuovi dati ed evidenziare la cella successiva per la stessa clip.
- Premete Maiusc+Tab per salvare i nuovi dati ed evidenziare la cella precedente per la stessa clip.
- Premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS) per salvare i nuovi dati ed evidenziare la stessa cella nella clip successiva.
- Premete Maiusc+Invio (Windows) o Maiusc+A capo (Mac OS) per salvare i nuovi dati ed evidenziare la stessa cella nella clip precedente.

Nota: *nel pannello Progetto in modalità Visualizzazione a icone, premete Tab per evidenziare il nome file della successiva risorsa e attivarla per la modifica.*

Le proprietà delle clip

Adobe Premiere Pro consente di analizzare le clip e valutare un file in qualsiasi formato supportato memorizzato all'interno o all'esterno di un progetto. Ad esempio, dopo avere prodotto una clip video da riprodurre in streaming da un server Web, potete analizzarla per stabilire se la clip esportata ha una velocità dati appropriata per la distribuzione su Internet.

La funzione Proprietà fornisce informazioni dettagliate su qualsiasi clip. Per i file video, le proprietà analizzate possono comprendere dimensioni del file, numero di tracce video e audio, durata, frequenza fotogrammi media, velocità dati video e impostazioni di compressione. La finestra Proprietà non mostrerà tutte queste proprietà per ogni clip. I dati mostrati nella finestra Proprietà sono determinati dal formato file della clip esaminata.

Potete anche usare la funzione Proprietà per essere avvertiti della presenza di fotogrammi saltati in una clip appena acquisita. Usate il diagramma delle velocità dati per valutare se la velocità dati di output corrisponde ai requisiti del supporto di distribuzione. Il diagramma riporta per ogni fotogramma di un file video la frequenza dei fotogrammi chiave in rendering, la differenza tra fotogrammi chiave di compressione e fotogrammi differenziati (i fotogrammi compresi tra i fotogrammi chiave) e i livelli di velocità dati in corrispondenza di ogni fotogramma. Il diagramma comprende i seguenti elementi:

Velocità dati La linea rappresenta la velocità dati media.

Dimensioni campione Le barre rosse rappresentano le dimensioni campione di ogni fotogramma chiave.

Dimensioni campione dei fotogrammi differenziati Le barre blu rappresentano le dimensioni campione dei fotogrammi differenziati tra i fotogrammi chiave di compressione.

Visualizzare le proprietà di una clip

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se la clip si trova nel pannello Progetto, selezionatela per visualizzare un sottoinsieme delle sue proprietà nell'area di anteprima in cima al pannello Progetto.
- Se la clip si trova nel monitor Sorgente, nel pannello Timeline o nel pannello Progetto, selezionatela e scegliete File > Ottieni proprietà per > Selezione.
- Se la clip non si trova nel progetto, scegliete File > Ottieni proprietà per > File. Trovate e selezionate la clip da analizzare e fate clic su Apri.

Potete anche visualizzare le proprietà delle clip nel monitor Sorgente, nel pannello Timeline o nel pannello Progetto facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o facendo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su una clip e scegliendo Proprietà.

Modificare la frequenza fotogrammi di un file

Con il comando Interpreta metraggio potete modificare la frequenza fotogrammi presupposta da Adobe Premiere Pro per una clip. La modifica della frequenza fotogrammi cambia la durata originale in proporzione. Ad esempio, se impostate una clip di 10 secondi a 24 fps su 48 fps, la durata viene dimezzata a 5 secondi. Tenete presente che la frequenza fotogrammi di una clip viene adattata alla frequenza fotogrammi del progetto. Ad esempio, se impostate una clip a 24 fps su 48 fps e la clip viene usata in un progetto a 24 fps, nel progetto verranno visualizzati solo fotogrammi alterni della clip.

Potete anche cambiare la velocità e la durata della clip, scegliendo Clip > Velocità per una clip selezionata in un pannello Timeline. Tale modifica, tuttavia, si applica solo all'istanza della clip selezionata in un pannello Timeline. Il comando Interpreta metraggio cambia il modo in cui il file viene interpretato in tutto il progetto.

1 Nel pannello Progetto, selezionate una clip.

2 Scegliete File > Impostazioni progetto ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Usa frequenza fotogrammi del file,
- Selezionate Presupponi questa frequenza fotogrammi e digitate il numero di fotogrammi al secondo.

3 Fate clic su OK.

Gestione dei metadati

Il pannello Metadati e XMP

I *metadati* consentono di semplificare il flusso di lavoro e di organizzare i file. Si tratta di un set di informazioni descrittive relative a un file. I file video e audio includono automaticamente le proprietà dei metadati, quali la data, la durata e il tipo di file. Potete aggiungere altri dettagli con proprietà quali luogo, nome dell'autore, copyright e altro ancora.

Mediante il pannello Metadati potete condividere tali informazioni sulle risorse tra tutte le applicazione Adobe per l'elaborazione video e audio. A differenza delle proprietà delle clip, limitate al pannello Progetto o File di una particolare applicazione, le proprietà metadati sono incorporate nei file sorgente e quindi immediatamente disponibili in diverse applicazioni. La condivisione dei metadati permette di gestire facilmente le risorse video lungo l'intero flusso di lavoro di produzione.

Nota: *le proprietà del pannello Metadati sono disponibili anche in Adobe Bridge, per facilitare l'identificazione delle risorse.*

Per un video sul pannello Metadati, visitate www.adobe.com/go/lrvid4104_xp_it

Comprendere gli schemi e le proprietà

Uno *schema* di metadati è una raccolta di proprietà specifiche per un determinato flusso di lavoro. Ad esempio, lo schema Oggetto multimediale dinamico comprende proprietà quali Scena e Luogo ripresa, ideali per progetti di video digitale. Gli schemi EXIF includono invece proprietà specifiche per la fotografia digitale, quali Tempo esposizione e Valore apertura. Altre proprietà più generiche, quali Data e Titolo, sono disponibili nello schema Dublin Core. Per visualizzare proprietà diverse, consultate "Mostrare o nascondere i metadati" a pagina 124.

Per informazioni su particolari schemi o proprietà, portate il mouse sul relativo nome nel pannello Metadati: alla maggior parte delle voci è associata una descrizione.

Lo standard XMP

Le applicazioni Adobe registrano i metadati in formato XMP (Extensible Metadata Platform). Il formato XMP si basa sul formato XML e facilita lo scambio di metadati tra diverse applicazioni e flussi di lavoro per la pubblicazione. I metadati nella maggior parte degli altri formati (come EXIF, GPS e TIFF) vengono trasferiti automaticamente in formato XMP, per una più facile visualizzazione e gestione.

Nella maggior parte dei casi, i metadati XMP sono registrati direttamente nei file di origine. Se un particolare file non supporta il formato XMP, tuttavia, i metadati vengono registrati in un *file collaterale* a parte.

Le risorse di progetto senza file corrispondenti non supportano il formato XMP. In Adobe Premiere Pro queste comprendono Monoscopio, Contatore universale, Mascherino colorato, Titoli, Video nero e Video trasparente.

Il kit di sviluppo software XMP permette di personalizzare la creazione e lo scambio di metadati. Per ulteriori informazioni, visitate il sito Web di Adobe.

Il pannello Metadati di Adobe Premiere Pro

Il pannello Metadati mostra sia i metadati delle istanze di clip, sia i metadati del file XMP di una risorsa selezionata. I campi sotto l'intestazione Clip mostrano i metadati delle istanze di clip, ossia informazioni sulla clip selezionata nel pannello Progetto o in una sequenza. I metadati delle istanze di clip vengono salvati nel file di progetto Adobe Premiere Pro, ma non nel file a cui fa riferimento la clip. I metadati delle istanze di clip possono essere letti solo da Adobe Premiere Pro, ma non da altre applicazioni. Tuttavia, in Adobe Premiere Pro potete collegare alcuni campi dei metadati della clip con i campi dei metadati XMP. In questo modo i metadati delle clip diventano accessibili anche ad applicazioni esterne ad Adobe Premiere Pro mediante i campi XMP.

Se non usate mai sottoclip e non importate mai più istanze di una stessa clip master, ogni clip nel progetto è unica. Potete usare esclusivamente le proprietà File XMP, in modo che tutti i metadati vengano registrati nel file sorgente e siano accessibili anche ad altre applicazioni. In alternativa, potete usare le proprietà tradizionali Clip; in questo caso, attivate il collegamento per tutte le proprietà. Da questo momento in poi Adobe Premiere Pro copia automaticamente i dati delle clip nelle proprietà XMP corrispondenti.

I campi sotto le intestazioni File e Trascrizione discorso mostrano i metadati XMP. Utilizzando Ricerca discorso potete trascrivere le parole pronunciate in una clip sul testo. Quindi potete cercare il testo per trovare il punto della clip in cui una parola specifica viene pronunciata. Per ulteriori informazioni sulla funzione di ricerca del discorso, consultate "Convertire testo parlato in metadati testuali" a pagina 192.

Per ulteriori informazioni sui metadati XMP, consultate la panoramica Extensible Metadata Platform (XMP) qui, www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_xmpwhat_it e il documento, Adobe XMP For Creative Professionals, qui, www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_xmpcreative_it

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Metadati XMP in Creative Suite 4 Production Premium

I metadati di file, clip e progetto

In genere, le applicazioni Adobe per l'elaborazione video e audio trattano i metadati in modo molto simile. Esistono tuttavia lievi differenze legate alla fase nel flusso di lavoro in cui viene utilizzata ogni applicazione. Quando si utilizzano insieme le diverse applicazioni , è bene capire queste differenze per poter utilizzare al meglio i metadati.

Adobe OnLocation e Encore offrono un set di proprietà di metadati per tutte le risorse. In Adobe Premiere Pro, After Effects e Soundbooth il pannello Metadati ha invece diverse sezioni per diversi tipi di risorse.

Adobe Premiere Pro I metadati sono suddivisi nelle seguenti sezioni:

- **Clip** Visualizza le proprietà delle istanze delle clip selezionate nel pannello Progetto o Timeline. Questi metadati sono registrati nei file progetto e quindi disponibili solo in Adobe Premiere Pro.
- **File** Visualizza le proprietà dei file sorgente selezionati nel pannello Progetto. Questi metadati sono registrati direttamente nei file sorgente e sono disponibili anche in altre applicazioni, compreso Adobe Bridge.

After Effects I metadati sono suddivisi nelle seguenti sezioni:

- **Progetto** Visualizza le proprietà per l'intero progetto. Se nella finestra di dialogo Impostazioni modulo di output selezionate Includi metadati XMP sorgente, queste informazioni vengono incorporate nei file generati dalla coda di rendering.
- **File** Visualizza le proprietà dei file sorgente selezionate nel pannello Progetto. Se selezionate un proxy, vengono visualizzate le proprietà del file effettivo.

Per After Effects, le proprietà Progetto e File vengono registrate direttamente nei file e sono quindi accessibili in Adobe Bridge.

Soundbooth I metadati sono suddivisi nelle seguenti sezioni:

• **File** Visualizza le proprietà del file audio o ASND visualizzato. Questi metadati vengono registrati direttamente nei file e sono quindi accessibili in altre applicazioni. (In Adobe Bridge non vengono visualizzati i metadati dei file ASND.)

• **Clip** Visualizza le proprietà per le clip a più tracce selezionate nel pannello Editor. Questi metadati vengono registrati nel file contenitore ASND e sono accessibili solo in Soundbooth.

Adobe Premiere Pro e Soundbooth offrono inoltre una sezione Trascrizione discorso con metadati disponibili solo in queste applicazioni.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Convertire testo parlato in metadati testuali" a pagina 192

Utilizzo dei metadati delle clip e metadati dei file

I *metadati dei file* XMP contengono informazioni su un file sorgente e sono registrati nel file sorgente stesso. I *metadati delle clip* contengono informazioni su una clip e sono registrati in un file di progetto di Adobe Premiere Pro. In Adobe Premiere Pro, diverse clip possono fare riferimento a uno stesso file sorgente. Ad esempio, diverse sottoclip, ognuna con diversi punti di attacco e stacco, fanno riferimento tutte allo stesso file sorgente. Inoltre, se importate due volte uno stesso file, ma date a ogni clip importata un nome diverso, entrambe le clip fanno comunque riferimento allo stesso file.

Utilizzando i campi dei metadati XMP potete registrare i dati applicabili al file sorgente e a tutte le clip che fanno riferimento ad esso. Utilizzate invece i campi dei metadati delle clip per registrare i dati applicabili solo a ogni singola clip. Potete collegare i campi di metadati delle clip ai campi dei metadati XMP in modo da copiare nel file sorgente i metadati delle clip. Tuttavia, non collegate un campo di metadati delle cip a un campo di metadati XMP per più clip che fanno riferimento allo stesso file sorgente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Clip sorgente, istanze di clip, clip secondarie e clip duplicate" a pagina 166

Modificare i metadati

Nelle applicazioni Adobe per l'elaborazione video e audio, le proprietà con gli stessi nomi sono collegate nei pannelli Metadati e Progetto. Tuttavia, il pannello Metadati offre proprietà più estese e permette di modificarle per più file allo stesso tempo.

Nota: *anziché il pannello Progetto, Adobe OnLocation usa un Elenco di riprese e Soundbooth il pannello File.*

1 Nell'area di lavoro, selezionate i file o le clip desiderati. (Per applicare gli stessi metadati a più file correlati, tenete premuto il tasto Maiusc o Ctrl mentre fate clic su di essi.)

2 Nel pannello Metadati, modificate il testo o regolate i valori in base alle vostre esigenze.

Se avete selezionato più elementi, il pannello presenta le proprietà come segue:

- Se una proprietà è uguale per tutti gli elementi, viene visualizzata.
- Se è diversa, viene visualizzato <Valori multipli>. Per applicare gli stessi valori, fate clic nella casella di testo e immettete il valore desiderato.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I metadati di file, clip e progetto" a pagina 122

"Esportazione dei metadati XMP" a pagina 504

Effettuare ricerche nei metadati

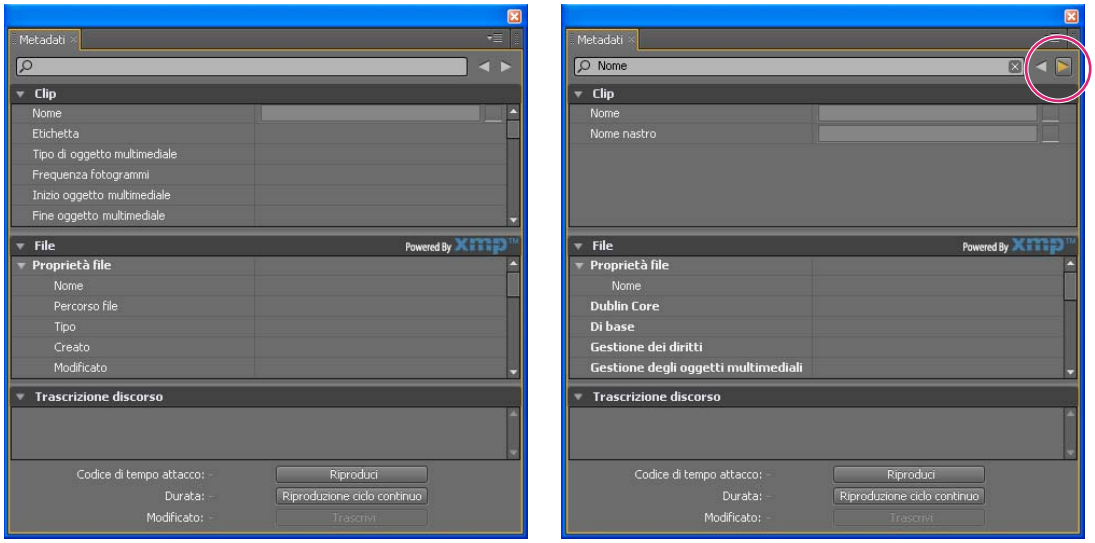
1 Nell'area di lavoro, selezionate i file o le clip in cui effettuare la ricerca.

2 Nella casella di ricerca nella parte superiore del pannello Metadati, immettete il testo da cercare.

L'elenco dei metadati si riduce e vengono visualizzate solo le proprietà contenenti la stringa di ricerca.

3 (Solo Adobe Premiere Pro) Per navigare nei risultati della ricerca, fate clic sui pulsanti Indietro e Avanti a destra della finestra della ricerca oppure premete Tab.

4 Per uscire dalla modalità di ricerca e tornare all'elenco completo dei metadati, fate clic sul pulsante di chiusura, a destra della casella di ricerca.



A B

Metadati, pannello
***A.** Prima della ricerca sono visualizzate tutte le proprietà.* ***B.** Dopo la ricerca sono visualizzate solo le proprietà in cui compare il testo cercato. In Adobe Premiere Pro i pulsanti Precedente e Successivo consentono di scorrere i risultati della ricerca.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I metadati di file, clip e progetto" a pagina 122

Mostrare o nascondere i metadati

Per ottimizzare il pannello Metadati per il proprio flusso di lavoro, è possibile mostrare o nascondere interi schemi o singole proprietà in base alle esigenze.

1 Dal menu delle opzioni del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.

2 Per mostrare o nascondere schemi o proprietà, selezionate o deselezionateli dall'elenco.

Salvare, cambiare o eliminare i set di metadati

Se seguite diversi flussi di lavoro, e per ognuno di questi è necessario visualizzare diversi set di metadati, potete salvare i set e passare dall'uno all'altro.

1 Dal menu delle opzioni del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare un set personalizzato di metadati visualizzati, fate clic su Salva impostazioni. Immettete un nome per il set e fate clic su OK.
- Per visualizzare un set di metadati precedentemente salvato, selezionatelo dal menu a comparsa.
- Per eliminare un set di metadati precedentemente salvato, selezionatelo dal menu a comparsa, quindi fate clic su Elimina impostazioni.

Creare schemi e proprietà

Se per un particolare flusso di lavoro le opzioni di metadati predefinite non risultano adeguate, potete creare nuovi schemi e proprietà.

1 Dal menu delle opzioni del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.

2 Fate clic su Nuovo schema e digitate un nome. Se intendete aggiungere proprietà allo schema standard, Metadati progetto di Premiere, saltate questo passaggio.

3 Nell'elenco, fate clic su Aggiungi proprietà, a destra del nome dello schema.

4 Immettete un nome per la proprietà e selezionate uno dei seguenti tipi:

Intero Visualizza numeri interi che potete trascinare o sostituire con un doppio clic.

Reale Visualizza frazioni che potete trascinare o sostituire con un doppio clic.

Testo Visualizza una casella di testo (per proprietà quali, ad esempio, Luogo).

Booleano Visualizza una casella di selezione (per le proprietà di tipo Attivato/Disattivato).

Visualizzare i dati sulla clip nel pannello Metadati

Potete visualizzare o nascondere le informazioni sulla clip nel pannello Metadati come qualsiasi altro tipo di metadati. Adobe Premiere Pro salva le informazioni della clip nello schema denominato Metadati progetto Premiere.

Per ulteriori informazioni su come visualizzare o nascondere gli schemi di metadati, consultate "Mostrare o nascondere i metadati" a pagina 124.

1 Se necessario, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se il pannello Metadati non è aperto, selezionate Finestra > Metadati.
- Se il contenuto del pannello Metadati è nascosto dietro un altro pannello, fate clic sulla scheda Metadati per portare in primo piano il pannello.

2 Fate clic sul pulsante del menu del pannello Metadati e selezionate Visualizzazione metadati.

3 Fate clic sul triangolino accanto a Metadati progetto Premiere per visualizzare tutti i campi delle informazioni sulla clip.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate la casella Metadati progetto Premiere per visualizzare tutte le informazioni sulla clip,
- Selezionate solo le caselle accanto ai nomi dei campi delle informazioni sulla clip che desiderate visualizzare.

5 Fate clic su OK.

Collegare i dati della clip ai metadati XMP

Nel pannello Metadati, i campi dei valori di proprietà Clip sono interni. In altre parole, risiedono nel file del progetto Adobe Premiere Pro e possono essere letti solo da Adobe Premiere Pro. Tuttavia, alcuni campi dei valori di proprietà della sezione Clip sono accompagnati da una casella di opzione di collegamento. Quando l'opzione di collegamento è selezionata, Adobe Premiere Pro immette automaticamente le informazioni digitate nel campo di valore Clip nel corrispondente campo XMP.

Quando selezionate l'opzione di collegamento, nel pannello dei metadati un campo di dati della clip viene collegato a un campo di metadati XMP di uno schema. La selezione di questa opzione non copia tuttavia nei campi XMP i dati clip già esistenti. Verranno copiati nei campi XMP solo i dati aggiunti dopo la selezione dell'opzione di collegamento. Nella maggior parte dei casi, il campo XMP ha lo stesso nome del campo dei dati delle clip collegati ad esso. Nei seguenti casi, i campi XMP hanno nomi diversi dai campi dei dati delle clip collegati ad essi:

Nome del campo dei dati delle clip	Nome del campo XMP
Nome	Titolo (nello schema Dublin Core)
Note	Commento registro (nello schema Dynamic Media)

1 Nel pannello Metadati, trascinate verso il basso la barra di scorrimento sotto l'intestazione Clip, fino a visualizzare i campi con pulsanti di collegamento vuoti.

2 Fate clic sui pulsanti di collegamento accanto ai campi che desiderate collegare ai metadati XMP.

I campi collegati sono contrassegnati da un'icona a forma di catena .

Capitolo 7: Monitoraggio delle risorse

I monitor di Adobe Premiere Pro permettono di visualizzare i video compositi delle clip e delle sequenze e di analizzarli mediante monitor vettorscopio o oscilloscopio. Con i monitor vettorscopio o oscilloscopio potete modificare i livelli video entro tolleranze di trasmissione, apportare regolazioni di precisione alla tonalità e saturazione del colore ed effettuare altre operazioni.

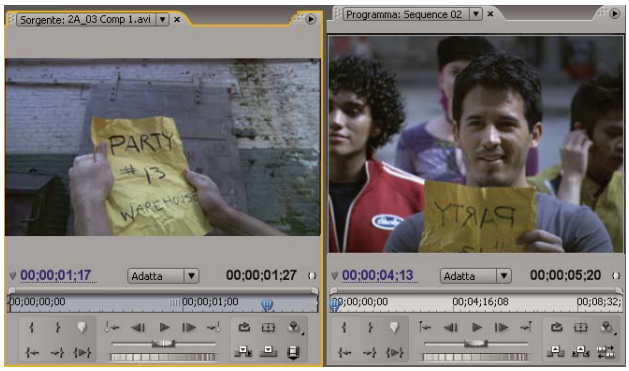
Monitor Sorgente e Programma

Panoramica dei monitor Sorgente e Programma

Il monitor Sorgente riproduce le singole clip. Nel monitor Sorgente potete preparare le clip da aggiungere a una sequenza specificando i punti di attacco e di stacco e le tracce sorgente (audio o video) della clip. Inoltre, potete inserire dei marcatori clip e aggiungere le clip a una sequenza in un pannello Timeline.

Il monitor Programma riproduce la sequenza di clip che state assemblando. Rappresenta la visualizzazione della sequenza attiva in un pannello Timeline. Potete impostare dei marcatori sequenza e specificare i punti di attacco e stacco di una sequenza, che definiscono dove verranno aggiunti o rimossi i fotogrammi.

Ogni monitor contiene un righello temporale e i controlli per riprodurre e scorrere il fotogramma corrente di una clip sorgente o di una sequenza.



Monitor Sorgente (a sinistra) e monitor Programma (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Monitor

Impostare la qualità di visualizzazione

Potete ridurre la risoluzione del monitor Sorgente o Programma per limitare l'uso di risorse richieste dal computer per l'elaborazione. Riducendo ad esempio l'impostazione di qualità del monitor Programma, potete consentire al sistema di generare anteprime in tempo reale di porzioni di sequenze che altrimenti richiederebbero il rendering.

❖ Nel menu del pannello del monitor Sorgente o Programma, scegliete un'impostazione di qualità:

Per sequenze basate su modalità di montaggio diverse da RED Cinema, selezionate una delle seguenti opzioni:

Massima qualità Visualizza il video nel monitor a piena risoluzione.

Qualità bozza Visualizza il video nel monitor a risoluzione dimezzata, o a un quarto della risoluzione per le bozze di clip HD.

Qualità automatica Valuta le prestazioni di riproduzione del sistema e regola di conseguenza la qualità.

Nota: *tutte le impostazioni di qualità utilizzano un metodo di ricampionamento pixel bilineare per ridimensionare l'immagine video. Per esportare una sequenza, viene utilizzato un metodo di ricampionamento cubico (che è superiore al metodo bilineare).*

Per sequenze basate sulla modalità di montaggio RED Cinema, selezionate una delle seguenti opzioni:

- Risoluzione massima
- Risoluzione dimezzata
- Risoluzione un quarto
- Risoluzione un ottavo
- Risoluzione un sedicesimo

Nota: *potete utilizzare le opzioni per frazioni di risoluzioni per il montaggio di riprese RED quando è installato il plug-in RED.*

Modificare l'ingrandimento

I monitor Sorgente e Programma scalano il video per adattarlo all'area disponibile. Potete modificare l'impostazione di ingrandimento dei due monitor in modo da visualizzare i video con maggiore dettaglio o aumentare le dimensioni dell'area del tavolo di montaggio che circonda l'immagine (ad esempio, per modificare con facilità gli effetti di movimento).

1 Scegliete un'impostazione di ingrandimento dal menu Livello di zoom (a destra della visualizzazione del tempo corrente) nel monitor Sorgente o Programma.

Nel monitor Sorgente i valori percentuali si riferiscono alla dimensione dell'oggetto multimediale sorgente. Nel monitor Programma i valori percentuali si riferiscono alle dimensioni dell'immagine specificate nelle impostazioni della sequenza. L'opzione Adatta ridimensiona il video adattandolo all'area di visualizzazione del monitor.

2 Per modificare l'area visibile di un monitor, utilizzate le barre di scorrimento del monitor per modificare l'area visibile dell'immagine video. Le barre di scorrimento appaiono quando le dimensioni correnti del monitor sono insufficienti per contenere l'intera immagine.

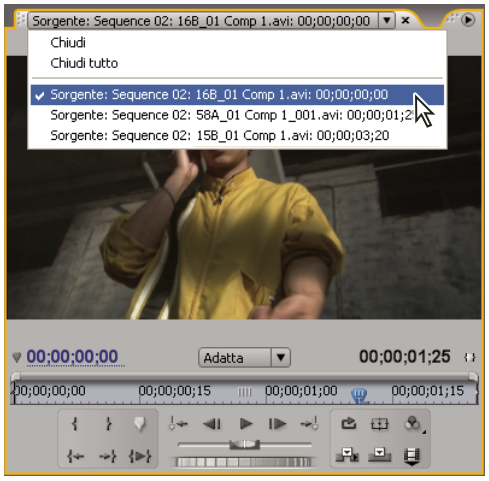
Aprire o eliminare una clip nel monitor Sorgente

Per visualizzare e modificare le clip sorgente elencate nel pannello Progetto o le singole istanze di clip di una sequenza, aprite le clip nel monitor Sorgente. Il menu Sorgente, accessibile dalla scheda Monitor sorgente, contiene un elenco delle clip aperte.

1 Per aprire una clip, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto o Timeline, oppure trascinatela dal pannello Progetto al monitor Sorgente. La clip viene visualizzata nel monitor Sorgente e il suo nome viene aggiunto al menu Sorgente.
- Trascinate tutte le clip desiderate o un intero raccoglitore dal pannello Progetto al monitor Sorgente, oppure selezionate più clip nel pannello Progetto e fate doppio clic su di esse. Le clip vengono aggiunte al menu Sorgente nell'ordine in cui sono state selezionate e l'ultima clip selezionata viene mostrata nel monitor Sorgente.
- Nel menu Sorgente scegliete il nome della clip che volete vedere (per visualizzare il menu, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della clip corrente).

Il menu Sorgente fornisce un elenco delle clip master, ordinate per nome. Le clip aperte da una sequenza vengono elencate in base al nome di sequenza, al nome della clip e al tempo di inizio nella sequenza.



Nel menu Sorgente, scegliete una clip da visualizzare.

2 Per cancellare una clip dal monitor Sorgente, nel menu Sorgente scegliete Chiudi per cancellare o Chiudi tutto per cancellare tutte le clip.

Potete anche chiudere tutte le clip e lo stesso monitor Sorgente facendo clic sul pulsante Chiudi nella scheda del monitor Sorgente.

Spostarsi tra le clip nel monitor Sorgente

È possibile impostare scelte rapide da tastiera per spostarsi tra le clip nel monitor Sorgente. Questo permette di passare più rapidamente da una clip alla successiva, passare direttamente alla prima o ultima clip oppure chiudere una o tutte le clip nel monitor Sorgente.

1 Selezionate Modifica > Personalizza uso tastiera.

Si apre la finestra di dialogo Personalizza uso tastiera.

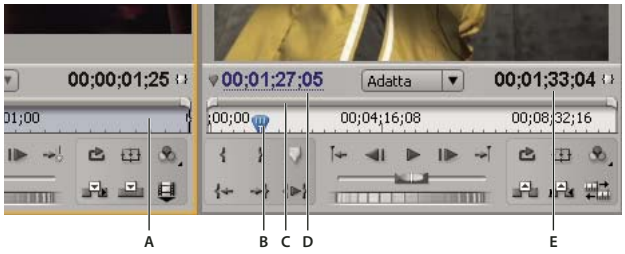
2 Nel secondo menu a discesa, selezionate Pannelli e fate clic sul triangolino accanto a Pannello Monitor sorgente per visualizzare le scelte rapide da tastiera per questo pannello.

3 Impostate le scelte rapide per i comandi che iniziano con Clip sorgente.

4 Fate clic su OK.

Controlli temporali dei monitor Sorgente e Programma

Il monitor Sorgente è dotato di diversi controlli che consentono di spostarsi nel tempo (o tra i fotogrammi) all'interno di una clip. Il monitor Programma contiene dei controlli simili che consentono di spostarsi all'interno di una sequenza.



Controlli temporali nei monitor Sorgente e Programma
***A.** Righello temporale **B.** Indicatore del tempo corrente **C.** Barra dell'area di visualizzazione **D.** Visualizzazione temporale corrente **E.** Visualizzazione della durata*

Righelli temporali Visualizzano la durata di una clip nel monitor Sorgente e di una sequenza nel monitor Programma. Le tacche misurano il tempo in base al formato di visualizzazione video specificato nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Potete comunque passare alla visualizzane del codice di tempo in altri formati. Su ciascun righello sono anche riportate le icone relative ai marcatori e ai punti di attacco e stacco per il monitor corrispondente. Potete modificare la posizione temporale corrente, i marcatori e i punti di attacco e stacco trascinando le relative icone nel righello temporale.

Indicatore del tempo corrente Mostra la posizione del fotogramma corrente sul righello temporale di ciascun monitor. L'indicatore del tempo corrente è il triangolino azzurro presente sul righello.

Visualizzazioni del tempo corrente Mostrano il codice di tempo del fotogramma corrente. Le visualizzazioni del tempo corrente sono presenti nell'area inferiore sinistra del video di ciascun monitor. Il monitor Sorgente mostra il tempo corrente per la clip aperta. Il monitor Programma mostra il tempo corrente della sequenza. Per passare a un tempo diverso, fate clic nella visualizzazione e immettete un nuovo tempo, oppure posizionate il puntatore sulla visualizzazione del tempo e trascinatelo verso sinistra o verso destra. Per passare dalla visualizzazione del codice di tempo al semplice conteggio dei fotogrammi, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul tempo corrente nel monitor o in un pannello Timeline.

Visualizzazione della durata Mostrano la durata della clip o della sequenza aperta. L'indicatore di durata di ciascun monitor si trova accanto all'icona Durata presente sotto la visualizzazione del video. La durata corrisponde alla differenza temporale tra i punti di attacco e stacco impostati per la clip o la sequenza. Quando non è impostato alcun punto di attacco, il tempo iniziale della clip o della sequenza viene sostituito. Quando non è impostato il punto di stacco, la durata viene calcolata con il tempo finale della clip nel monitor Sorgente e con il tempo finale dell'ultima clip della sequenza nel monitor Programma.

Barre dell'area di visualizzazione Corrispondono all'area visibile del righello temporale in ciascun monitor. Si tratta delle barre sottili dotate di maniglie curve che si trovano al di sopra di ciascun righello temporale. Trascinando le maniglie potete modificare la larghezza della barra e quindi cambiare la scala del righello temporale sottostante. Se ampliata fino alle dimensioni massime, la barra mostra l'intera durata del righello temporale. Riducendo le dimensioni della barra, viene ingrandita la visualizzazione del righello. Trascinando il centro della barra, potete scorrere la parte visibile del righello temporale senza cambiarne la scala.

***Nota:** anche se l'indicatore del tempo corrente del monitor Programma corrisponde all'indicatore del tempo corrente di un pannello Timeline, le modifiche apportate al righello temporale o alla barra dell'area di visualizzazione nel monitor Programma non si riflettono sul righello temporale o sull'area di visualizzazione di un pannello Timeline.*

Visualizzare aree di sicurezza nei monitor

Queste guide servono solo per riferimento e non sono incluse nelle anteprime o nelle esportazioni.

Aree di sicurezza nel monitor Programma
***A.** Area di sicurezza azione **B.** Area di sicurezza titolo*

❖ Fate clic sul pulsante Margini di sicurezza sotto il monitor Sorgente o Programma. Fate di nuovo clic sul pulsante per rimuovere le guide delle aree di sicurezza.

I margini di sicurezza standard per azioni e titoli sono pari rispettivamente al 10% e al 20. Tuttavia, potete modificare le dimensioni delle aree di sicurezza nella finestra di dialogo Impostazioni progetto. Consultate "Finestra di dialogo Impostazioni progetto" a pagina 53.

Scegliere una modalità di visualizzazione

Potete visualizzare il video normale, il canale alfa del video o uno dei diversi strumenti di misurazione.

❖ Nel monitor Sorgente o Programma, fate clic sul pulsante Output , oppure fate clic sul menu del pannello e scegliete una modalità di visualizzazione:

Video composito Mostra il video normale.

Alfa Mostra le trasparenze come immagini in scala di grigio.

Tutto Mostra un oscilloscopio, un vettorscopio, l'allineamento YCbCr e l'allineamento RGB.

Vettorscopio Mostra un vettorscopio, che misura la crominanza del video, che comprende tonalità e saturazione.

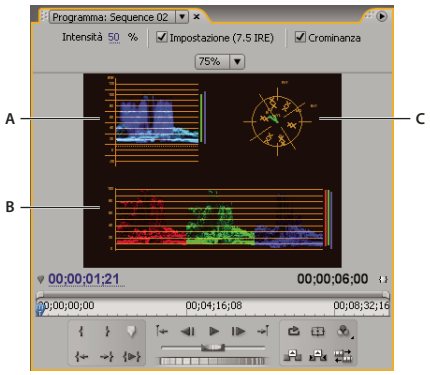
Oscilloscopio YC Mostra un oscilloscopio standard, che misura la luminanza del video, espressa in IRE.

Allineamento YCbCr Mostra un oscilloscopio che misura separatamente le componenti Y, Cb e Cr del video, espresse in IRE.

Allineamento RGB Mostra un oscilloscopio che misura separatamente le componenti R, G e B del video, espresse in IRE.

Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra oscilloscopio, vettorscopio e allineamento YCbCr.

Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra oscilloscopio, vettorscopio e allineamento RGB.



Monitor Programma impostato su Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr
***A.** Oscilloscopio **B.** Allineamento YCbCr **C.** Vettorscopio*

Per usare l'oscilloscopio e il vettorscopio in modo efficace, occorre visualizzarli in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma. Consultate "Uso di un monitor di riferimento" a pagina 139.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il vettorscopio e l'oscilloscopio" a pagina 135

Riproduzione delle risorse

Riprodurre video nei monitor Sorgente e Programma

I monitor Sorgente e Programma contengono una serie di controlli molto simili ai comandi di riproduzione di un videoregistratore. Utilizzate i controlli del monitor Sorgente per riprodurre o scorrere una clip. Utilizzate i controlli del monitor Programma per riprodurre o visualizzare la sequenza attiva.

La maggior parte dei controlli di riproduzione corrisponde a dei tasti della tastiera. Quando usate le scelte rapide da tastiera per controllare la riproduzione, verificate che sia attivo il monitor desiderato. Fate clic sull'immagine a video nel monitor da attivare. Quando è attivo un monitor, vengono visualizzate delle barre blu sopra e sotto l'area di riproduzione del video.

***Nota:** quando usate le scelte rapida da tastiera per spostarvi in un righello temporale, assicuratevi che il pannello desiderato sia attivo. (Solo tastiere in lingua giapponese) Per utilizzare queste scelte rapide da una tastiera in lingua giapponese, assicuratevi che la tastiera sia in modalità di input diretto, piuttosto che in input giapponese.*

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

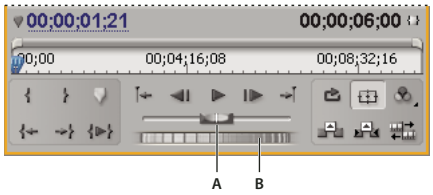
- Per riprodurre, fate clic sul pulsante Riproduci ▶ oppure premete L o la barra spaziatrice. (Per interrompere, fate clic sul pulsante Stop ■ oppure premete K o la barra spaziatrice. Con il pulsante e la barra spaziatrice vengono alternate le operazioni di riproduzione e interruzione.)
- Per riprodurre all'indietro, premete J.
- Per riprodurre dal punto di attacco a quello di stacco, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco {▶}.
- Per riprodurre l'intera clip o sequenza più volte di seguito, fate clic sul pulsante Ciclo continuo, quindi sul pulsante Riproduci ▶. Fate nuovamente clic sul pulsante Ciclo continuo per deselezionare la ripetizione ciclica.

- Per riprodurre dal punto di attacco al punto di stacco ripetutamente, fate clic sul pulsante Ciclo continuo , quindi sul pulsante Riproduci da attacco a stacco . Fate nuovamente clic sul pulsante Ciclo continuo per deselezionare la ripetizione ciclica.
- Per riprodurre in avanti a velocità incrementale, premete ripetutamente L. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione delle clip aumenta da uno a due a tre a quattro volte.
- Per riprodurre indietro a velocità incrementale, premete ripetutamente J. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione all'indietro delle clip aumenta da uno a due a tre a quattro volte.
- Per avanzare di un fotogramma , premete L tenendo premuto il tasto K.
- Per tornare indietro di un fotogramma , premete J tenendo premuto il tasto K.
- Per la riproduzione in avanti al rallentatore, premete Maiusc+L. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione della clip si riduce da 0,1 a 0,2 volte.
- Per la riproduzione all'indietro al rallentatore, premete Maiusc+J. Per gran parte dei tipi di file, la velocità di riproduzione all'indietro della clip si riduce da 0,1 a 0,2 volte.
- Per riprodurre in corrispondenza della posizione corrente, da 2 secondi prima a due secondi dopo l'indicatore del tempo, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco. Quando si preme Alt (Windows) o Opzione (Mac OS), il pulsante diventa il pulsante Riproduzione continua .

Riprodurre tramite jog o shuttle

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il cursore shuttle a sinistra per riprodurre all'indietro, a destra per riprodurre in avanti. La velocità di riproduzione aumenta quando il cursore viene trascinato più lontano dalla sua posizione centrale. Quando viene rilasciato, il cursore torna alla sua posizione centrale e la riproduzione viene interrotta.
- Trascinate la rotella jog a sinistra o a destra, anche oltre il suo bordo. Se trascinate il jog fino al margine dello schermo senza che venga raggiunta la fine della clip o della sequenza, potete ripartire dalla stessa posizione temporale trascinando di nuovo il jog.



Controlli di spostamento
***A.** Cursore shuttle **B.** Jog*

Passare a un altro fotogramma nei monitor Sorgente e Programma

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per avanzare di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo avanti oppure tenete premuto il tasto K e premete il tasto L oppure ancora premete il tasto freccia a destra.
- Per avanzare di cinque fotogrammi, fate clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul pulsante Un passo avanti oppure premete Maiusc e il tasto freccia a destra.
- Per tornare indietro di un fotogramma, fate clic sul pulsante Un passo indietro oppure tenete premuto il tasto K e premere il tasto J oppure ancora premete il tasto freccia a sinistra.

- Per tornare indietro di cinque fotogrammi, tenendo premuto il tasto Maiusc fate clic sul pulsante Un passo indietro oppure premete Maiusc e il tasto freccia a sinistra.
- Per passare al marcatore successivo, fate clic sul pulsante Vai a marcatore successivo nel monitor Sorgente.
- Per passare al marcatore precedente, fate clic sul pulsante Vai a marcatore precedente nel monitor Sorgente.
- Per passare al punto di attacco di una clip, selezionate il monitor Sorgente, quindi fate clic sul pulsante Vai ad attacco .
- Per passare al punto di stacco di una clip, selezionate il monitor Sorgente, quindi fate clic sul pulsante Vai a stacco .
- Fate clic sul casella della posizione temporale corrente del monitor desiderato, quindi digitate il nuovo valore. Non occorre digitare due punti o punto e virgola. I numeri inferiori a 100 vengono interpretati come fotogrammi.
- Per passare al punto di montaggio precedente in una traccia audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio precedente nel monitor Programma oppure premete Pagina giù con un pannello Timeline o il monitor Programma attivi.
- Per passare al punto di montaggio successivo nelle tracce audio o video di destinazione in una sequenza, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio successivo nel monitor Programma oppure premete Pagina su con un pannello Timeline o il monitor Programma attivi.
- Per passare all'inizio di una sequenza, selezionate il monitor Programma o Timeline e premete Inizio oppure fate clic sul pulsante Vai ad attacco nel monitor Programma.
- Per passare alla fine di una sequenza, selezionate il monitor Programma o Timeline e premete Fine oppure fate clic sul pulsante Vai a stacco nel monitor Programma.

Potete spostarvi in modo rapido e preciso tra i fotogrammi di una sequenza utilizzando i tasti J, K e L. Il tasto J muove sempre l'indicatore del tempo corrente all'indietro, mentre il tasto L lo muove sempre in avanti. Il tasto K è un modificatore e il tasto per l'interruzione della riproduzione. Premete J per spostarvi all'indietro a velocità normale o premete J e K per spostarvi all'indietro lentamente, oppure tenete premuto K e premete rapidamente il tasto J per spostarvi all'indietro di un fotogramma alla volta. I tasti K e L funzionano allo stesso modo, ma servono per spostarsi in avanti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I pannelli Timeline" a pagina 141

Corrispondenza tra un fotogramma e la rispettiva sorgente

Mentre apportate modifiche in un pannello Timeline, potrete individuare un fotogramma sorgente relativo a un fotogramma qualsiasi di una sequenza di clip e visualizzarlo nel monitor Sorgente. Inoltre, potrete individuare il fotogramma sorgente relativo a un fotogramma qualsiasi di una sequenza nidificata, visualizzarlo nel monitor Sorgente e spostarvi nel punto in cui si trova all'interno della sequenza sorgente.

1 Fate clic sull'intestazione della traccia in cui si trova la clip della sequenza, per impostarla come destinazione.

Se sono impostate più tracce come destinazione, Adobe Premiere Pro effettua la corrispondenza con il fotogramma che si trova nella traccia di destinazione più alta.

2 In un pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente sopra il fotogramma desiderato della clip.

Nota: *se la clip sorgente relativa al fotogramma nella sequenza di clip è già aperta nel monitor Sorgente o elencata nel menu Sorgente, il monitor Sorgente visualizzerà l'ultimo fotogramma visionato della clip. Per trovare la corrispondenza del fotogramma, chiudete la clip nel monitor Sorgente prima di premere i tasti di scelta rapida della corrispondenza del fotogramma e del rilevamento sequenza nidificata.*

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per una clip in una sequenza standard, premete i tasti di scelta rapida per la corrispondenza del fotogramma, M per impostazione predefinita.
- Per una clip in una sequenza nidificata, premete i tasti di scelta rapida per il rilevamento della sequenza nidificata, Maiusc+T per impostazione predefinita.

Vettorscopio e oscilloscopio

Il vettorscopio e l'oscilloscopio

Adobe Premiere Pro dispone di un *vettorscopio* e un *oscilloscopio* (oscilloscopio YC, allineamento YCbCr e allineamento RGB) che consentono di montare un programma video conforme agli standard di trasmissione televisiva ed eseguire regolazioni basate su fattori estetici, come la correzione dei colori.

In passato, la produzione e duplicazione video si affidava a *oscilloscopi* e *vettorscopi* per valutare in modo accurato i *livelli* video, in particolare colore e luminosità.

Un vettorscopio misura la *crominanza* (componenti cromatici) di un segnale video, che include *tonalità* e *saturazione*. Un vettorscopio riporta le informazioni sui colori di un video in un diagramma circolare.

L'oscilloscopio tradizionale viene usato per misurare la luminosità, o componente *luminanza*, di un segnale video. In Adobe Premiere Pro gli oscilloscopi sono in grado di mostrare anche le informazioni sulla crominanza. L'oscilloscopio va interpretato come un grafico. L'asse orizzontale del grafico corrisponde all'immagine video da sinistra a destra. Verticalmente, la forma d'onda visualizza i livelli di luminanza e, opzionalmente, i livelli di crominanza.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Vettorscopio in Adobe Premiere Pro Wikia

Visualizzare un oscilloscopio o vettorscopio

Potete visualizzare un vettorscopio, l'oscilloscopio YC, l'allineamento YCbCr e l'allineamento RGB singolarmente o raggruppati nel monitor di riferimento, nel monitor Programma o nel monitor Sorgente.

1 A seconda del monitor nel quale desiderate visualizzare una clip master o in sequenza, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto.
- In un pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente nella sequenza desiderata.

2 (Facoltativo) Scegliete Monitor riferimento dal menu Finestra se avevate selezionato una clip in un pannello Timeline.

3 Scegliete una delle seguenti opzioni dal menu del monitor di riferimento, del monitor Programma o del monitor Sorgente:

Tutto Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC, allineamento YCbCr e allineamento RGB in un solo monitor.

Vettorscopio Mostra il vettorscopio per la visualizzazione della crominanza del video.

Oscilloscopio YC Mostra l'oscilloscopio per la visualizzazione delle informazioni su luminanza e crominanza.

Allineamento YCbCr Mostra un oscilloscopio contenente le informazioni su luminanza (Y) e differenza colori (Cb e Cr).

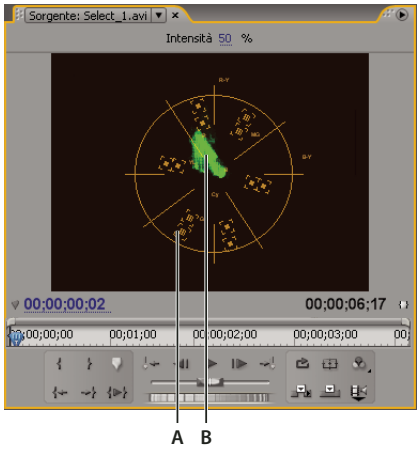
Allineamento RGB Mostra un oscilloscopio contenente i componenti rosso, verde e blu del video.

Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento YCbCr in un solo monitor.

Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento RGB in un solo monitor.

Vettorscopio

Il vettorscopio presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla crominanza del video. La saturazione viene misurata dal centro del diagramma verso l'esterno. I colori saturi e vividi generano un pattern a una certa distanza dal centro del diagramma, mentre le immagini in bianco e nero generano solamente un punto al centro del diagramma. Il colore specifico dell'immagine, o tonalità, determina la direzione o angolazione del pattern. Eventuali quadratini di riferimento indicano i punti in corrispondenza dei quali appaiono i colori magenta, blu, ciano, verde, giallo e rosso pienamente saturi (rappresentati da un pattern di test a barre colorate). Per i video NTSC i livelli di crominanza non devono mai superare queste aree.



Vettorscopio
***A.** Quadratini di riferimento **B.** Profilo dell'immagine*

Il vettorscopio dispone dei seguenti controlli:

Intensità Regola la luminosità della visualizzazione del pattern. Non influenza il segnale di output video.

75% Posizione predefinita. Per controllare l'input video in cui sono usate barre di intensità standard 75% come quelle in Adobe Premiere Pro.

100% Mostra l'intero intervallo della crominanza dei segnali video. Per input video che contiene barre di intensità 100%.

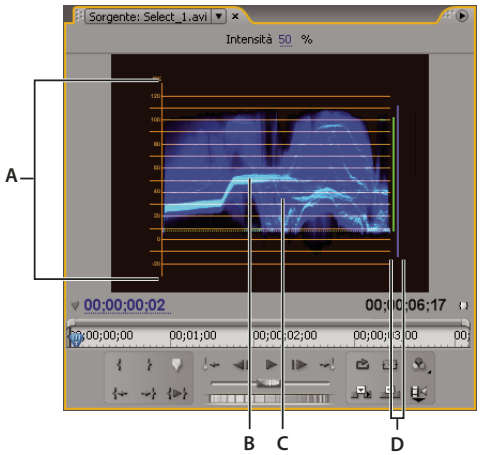
Oscilloscopio YC

L'oscilloscopio YC mostra un grafico nel quale è rappresentata l'intensità del segnale della clip video. L'asse orizzontale del grafico corrisponde all'immagine video (da sinistra a destra) e l'asse verticale rappresenta l'intensità del segnale in unità definite *IRE* (dal nome dell'Institute of Radio Engineers).

L'oscilloscopio YC mostra le informazioni sulla luminanza come una forma d'onda verde. Gli oggetti chiari generano un pattern di forme d'onda lungo il lato superiore del grafico (aree di verde chiaro), mentre gli oggetti più scuri generano una forma d'onda verso il fondo. Per i video NTSC utilizzati negli Stati Uniti, i livelli di luminanza devono rientrare tra 7,5 e 100 IRE; tale livelli vengono a volte definiti *limiti legali di trasmissione televisiva*). L'implementazione giapponese degli standard NTSC consente un intervallo di luminanza compreso tra 0 e 100 IRE. In genere i valori di luminanza e crominanza devono essere circa uguali e distribuiti in modo uniforme nell'intervallo da 7,5 100 IRE.

L'oscilloscopio YC mostra anche le informazioni sulla crominanza come una forma d'onda blu. Le informazioni sulla crominanza sono sovrapposte alla forma d'onda della luminanza.

Potete specificare se l'oscilloscopio YC debba mostrare sia luminanza che crominanza oppure solo la luminanza. Per vedere un video sulla lettura di un oscilloscopio, consultate www.adobe.com/go/vid0238_it.



Oscilloscopio YC con il controllo della crominanza attivato
***A.** Unità IRE **B.** Forma d'onda della luminanza (verde) **C.** Forma d'onda della crominanza (blu) **D.** Gamma dei componenti di segnale*

L'oscilloscopio YC dispone dei seguenti controlli:

Intensità Regola la luminosità della visualizzazione della forma d'onda. Non influenza il segnale di output video.

Configurazione (7,5 IRE) Mostra una forma d'onda che si avvicina al segnale di output video analogico finale. Deselezionando questa opzione vengono visualizzate le informazioni sul video digitale.

Crominanza Mostra le informazioni su crominanza e luminanza. Deselezionando questa opzione viene visualizzata solo la luminanza.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

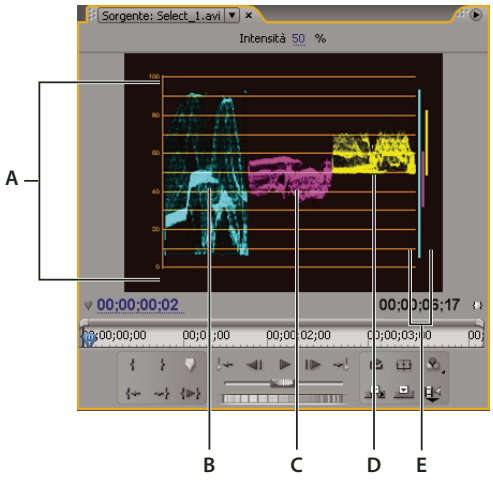
Lettura di un oscilloscopio

Allineamento YCbCr

L'allineamento YCbCr mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Le forme d'onda sono mostrate in un grafico una dopo l'altra.

Il controllo Intensità regola la luminosità delle forme d'onda. Non influenza il segnale di output video.

***Nota:** Cb e Cr rappresentano i canali di differenza colori in un segnale video digitale. Cb è il blu meno il valore di luma e Cr è il rosso meno il valore di luma. Y rappresenta il valore di luma.*

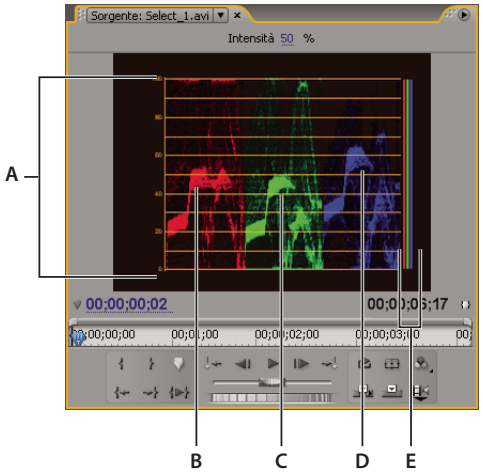


Allineamento YCbCr
A. *Valori* ***B.*** *Forma d'onda Y (luminanza)* ***C.*** *Forma d'onda Cb* ***D.*** *Forma d'onda Cr* ***E.*** *Gamma dei componenti di segnale*

Allineamento RGB

L'allineamento mostra le forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di rosso, verde e blu di una clip. Le forme d'onda sono mostrate in un grafico una dopo l'altra, in una sorta di allineamento. Questa presentazione è utile per visualizzare la distribuzione dei componenti cromatici di una clip. I livelli dei singoli canali di colore sono misurati proporzionalmente gli uni rispetto agli altri utilizzando una scala da 0 a 100.

Il controllo Intensità regola la luminosità delle forme d'onda. Non influenza il segnale di output video.



Allineamento RGB
A. *Valori* ***B.*** *Forma d'onda R* ***C.*** *Forma d'onda G* ***D.*** *Forma d'onda B* ***E.*** *Gamma dei componenti di segnale*

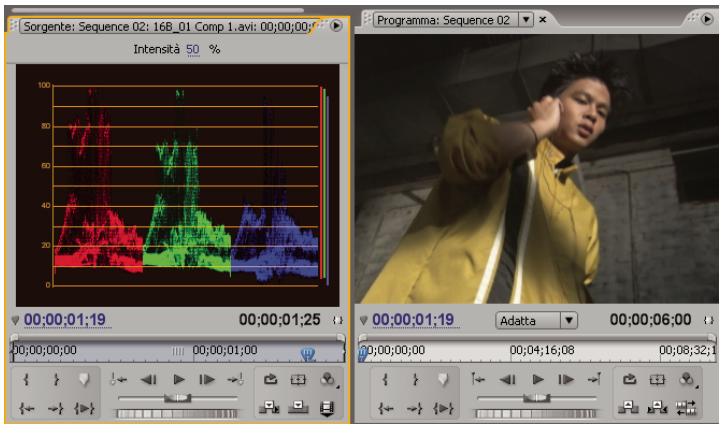
Monitor di riferimento

Uso di un monitor di riferimento

Un monitor di riferimento funge da monitor Programma secondario. Potete utilizzare un monitor di riferimento per confrontare affiancandoli fotogrammi diversi di una sequenza oppure per visualizzare lo stesso fotogramma di una sequenza usando diverse modalità di visualizzazione.

Potete scorrere i fotogrammi di una sequenza visualizzata nel monitor di riferimento in modo indipendente dal monitor Programma. Potete così spostare i vari monitor su fotogrammi diversi a scopo di confronto, ad esempio, per usare il filtro di corrispondenza dei colori.

In alternativa, potete agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma, in modo che entrambi mostrino uno stesso fotogramma e possano essere spostati insieme. Ciò è particolarmente utile durante le operazioni di correzione dei colori. Impostando un oscilloscopio o un vettorscopio come modalità di visualizzazione del monitor di riferimento, potete apportare in modo efficace le regolazioni desiderate al correttore colori o a qualunque altro filtro video.



Usare un monitor di riferimento durante l'impostazione dei livelli video

Potete specificare l'impostazione della qualità, l'ingrandimento e la modalità di visualizzazione del monitor di riferimento come per il monitor Programma. Anche il righello temporale e la barra dell'area di visualizzazione funzionano allo stesso modo. Tuttavia, essendo usato solo per riferimento e non per il montaggio vero e proprio, il monitor di riferimento contiene solo comandi per scorrere i fotogrammi, ma non per riprodurli o elaborarli. Quando agganciate il monitor di riferimento al monitor Programma, potete usare i comandi di riproduzione di quest'ultimo. Potete aprire un solo monitor di riferimento alla volta.

Aprire un monitor di riferimento

❖ Nel menu Finestra, scegliete Monitor di riferimento. Il monitor di riferimento si apre in una finestra a parte. Potete, se necessario, trascinare la scheda del monitor di riferimento nell'area di rilascio accanto al monitor Sorgente.

Agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma

Potete agganciare il monitor di riferimento al monitor Programma in modo che in entrambi sia sempre monitorato lo stesso fotogramma.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

• Nel monitor di riferimento, fate clic sul pulsante Aggancia .

- Nel menu del pannello del monitor di riferimento, scegliete Aggancia a monitor Programma.
- Nel menu del pannello del monitor Programma, scegliete Aggancia a monitor di riferimento.

Entrambi i monitor visualizzano lo stesso fotogramma. Se spostate l'indicatore del tempo corrente del monitor di riferimento, del monitor Programma o della timeline, si sposteranno sullo stesso fotogramma anche gli indicatori del tempo corrente degli altri due.

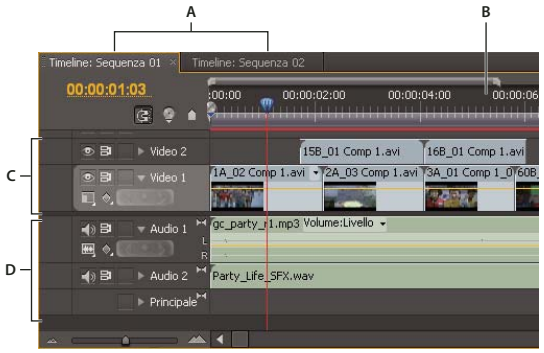
Capitolo 8: Modifica di sequenze e clip

In Adobe Premiere Pro potete specificare le impostazioni di ogni sequenza, tagliare le clip e assemblare le clip in sequenze.

Ciascun progetto di Adobe Premiere Pro può contenere una o più sequenze, per ognuna delle quali è possibile specificare impostazioni diverse rispetto alle altre sequenze del progetto. Ad esempio, un progetto può contenere una sequenza ottimizzata per risorse DV widescreen a 30 fps, un'altra per risorse DV standard a 24 fps e un'altra ancora per riprese HDV.

Creazione e modifica di sequenze

I pannelli Timeline



Pannello Timeline
***A.** Schede delle sequenze **B.** Righello temporale **C.** Tracce video **D.** Tracce audio*

Quando avviate per la prima volta Adobe Premiere Pro, aprite uno dei suoi spazi di lavoro predefiniti o create un progetto, un unico pannello Timeline è visualizzato nella parte centrale inferiore della schermata. Potete rimuovere tutte le sequenze da un pannello Timeline, oppure aggiungervi più sequenze, ognuna in una scheda a parte nel pannello. Potete inoltre aprire più pannelli Timeline, ognuno nel proprio riquadro e contenente un qualsiasi numero di sequenze.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Le tracce audio in una sequenza" a pagina 214

"Riprodurre video nei monitor Sorgente e Programma" a pagina 132

Le sequenze

Le sequenze vengono assemblate e ridisposte in uno o più pannelli Timeline, in cui clip, transizioni ed effetti sono rappresentati graficamente. Potete aprire una particolare sequenza in una scheda di un pannello Timeline tra le altre sequenze, oppure lasciarla da sola nel proprio pannello Timeline dedicato.

Una sequenza può essere composta da più tracce video e audio che vengono eseguite in parallelo in un pannello Timeline. Vengono utilizzate più tracce per sovrapporre o mescolare le clip. Una sequenza deve contenere almeno una traccia video e una traccia audio.

Le sequenze dotate di tracce audio devono contenere anche una traccia audio master, a cui vengono indirizzate le tracce audio normali per il mixaggio. Più tracce audio vengono usate per il mixaggio audio. Potete specificare il tipo di canali audio supportati da ciascuna traccia e decidere come eseguirne l'invio alla traccia audio Master. Per ottenere un maggior controllo sul processo di mixaggio, potete creare delle tracce submix.

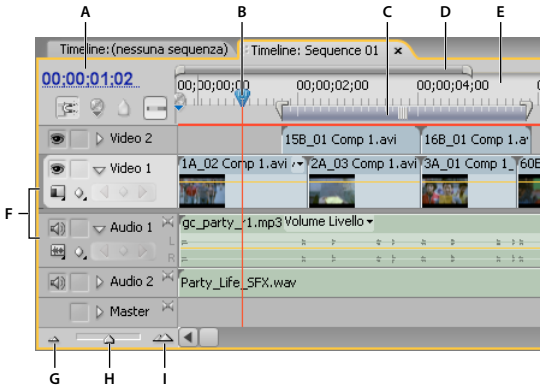
Aprire una sequenza in un pannello Timeline

È possibile aprire una o più sequenze in un pannello Timeline.

❖ Nel pannello Progetto, fate doppio clic sulla sequenza da aprire.

Navigare in una sequenza

Un pannello Timeline contiene diversi controlli che consentono di spostarsi tra i fotogrammi di una sequenza.



Comandi di navigazione temporale in un pannello Timeline
A. *Visualizzazione temporale corrente* ***B.*** *Testina di riproduzione e indicatore del tempo corrente* ***C.*** *Barra dell'area di lavoro* ***D.*** *Barra dell'area di visualizzazione* ***E.*** *Righello temporale* ***F.*** *Indicatori della traccia sorgente* ***G.*** *Zoom out* ***H.*** *Cursore dello zoom* ***I.*** *Zoom in*

Righello temporale Misura il tempo della sequenza in senso orizzontale. Le tacche e i numeri sul righello indicanti il tempo della sequenza variano in base al livello di dettaglio con cui la sequenza viene visualizzata. Per impostazione predefinita, le tacche e i numeri sono basati sullo stile di visualizzazione del codice di tempo specificato nel campo Formato visualizzazione della finestra di dialogo Nuova sequenza (anche se è possibile passare a un metodo di conteggio basato su campioni audio). Il righello temporale mostra anche delle icone per i marcatori e i punti di attacco e stacco della sequenza.

Indicatore del tempo corrente Indica il fotogramma corrente visualizzato nel monitor Programma. Il fotogramma corrente viene visualizzato nel monitor Programma. L'indicatore del tempo corrente è il triangolino azzurro presente sul righello. Dall'indicatore del tempo corrente parte una linea verticale che arriva fino alla base del righello. Potete modificare il tempo corrente trascinando l'indicatore del tempo corrente.

Visualizzazione temporale corrente Mostra il codice di tempo del fotogramma corrente in un pannello Timeline. Per passare a un tempo diverso, fate clic nella visualizzazione e immettete un nuovo tempo, oppure posizionate il puntatore sulla visualizzazione del tempo e trascinatelo verso sinistra o verso destra. Per passare dalla visualizzazione del codice di tempo al semplice conteggio dei fotogrammi, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sul tempo corrente nel monitor o nel pannello Timeline.

Barra dell'area di visualizzazione Corrisponde alla porzione visibile della sequenza in un pannello Timeline. Potete ridimensionare e riposizionare la barra per visualizzare rapidamente le varie parti della sequenza. La barra dell'area di visualizzazione si trova immediatamente sopra il righello temporale.

Barra dell'area di lavoro Specifica l'area della sequenza da visualizzare in anteprima o esportare. La barra dell'area di lavoro si trova nella porzione inferiore del righello temporale.

Comandi di zoom Modificate la scala del righello temporale per aumentare o diminuire il numero di fotogrammi visibili nell'area di visualizzazione corrente. I comandi di zoom si trovano nella parte inferiore sinistra di un pannello Timeline.

Indicatore della traccia sorgente Rappresenta una traccia video o audio della clip nel Monitor sorgente. Parte superiore della traccia della timeline in cui desiderate inserire o sovrapporre la traccia della clip sorgente.

Posizionare l'indicatore del tempo corrente in un pannello Timeline

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel righello temporale, trascinate l'indicatore del tempo corrente o fate clic nel punto in cui posizionare l'indicatore.
- Trascinate l'indicatore del tempo corrente.
- Fate clic sulla visualizzazione del tempo corrente, digitate un tempo valido e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Utilizzate qualunque controllo di riproduzione nel monitor Programma.
- Premete il tasto freccia sinistra o destra per spostare l'indicatore del tempo corrente nella direzione desiderata. Tenendo premuto Maiusc con i tasti freccia, lo spostamento avviene in incrementi di cinque fotogrammi.

Spostare l'indicatore del tempo corrente utilizzando il codice di tempo

❖ Fate clic sul valore del codice di tempo, digitate un nuovo tempo e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS). non utilizzate il tastierino numerico in Mac OS. Potete usare una delle seguenti scelte rapide da tastiera per inserire il codice di tempo:

Omettete gli zeri iniziali Ad esempio 0;0;12;3 diventa 00;00;12;03.

Omettete i punti e virgola (NTSC) o i due punti (PAL) Ad esempio 1213 diventa 00;00;12;13 per i progetti NTSC e 00:00:12:13 per i progetti PAL.

Immettete dei valori superiori ai valori normali Ad esempio, con un codice di tempo a 30 fps, se l'indicatore del tempo corrente è impostato su 00;00;12;23 e desiderate spostarlo in avanti di 10 fotogrammi, potete cambiare e impostare il numero di fotogrammi su 00;00;12;33. L'indicatore del tempo corrente si sposta su 00;00;13;03.

Includete un segno più (+) o meno (-) Un segno più o meno prima di un numero sposta l'indicatore del tempo corrente avanti o indietro di un numero specificato di fotogrammi. Ad esempio, +55 lo sposta avanti di 55 fotogrammi.

Aggiungete un punto Un punto prima di un numero specifica un numero di fotogramma esatto, anziché il relativo valore di codice di tempo. Ad esempio .1213 sposta l'indicatore del tempo corrente nella posizione 00;00;40;13 in un progetto NTSC e nella posizione 00:00:48:13 in un progetto PAL.

Potete anche posizionare lo strumento selezione sul valore del codice di tempo e trascinarlo a sinistra o a destra. Più lontano trascinate, più rapido è il cambiamento del codice di tempo.

Allineare ai bordi e ai marcatori della clip

❖ Tenete premuto Maiusc e trascinate l'indicatore del tempo corrente in un pannello Timeline.

Ingrandire o rimpicciolire una sequenza in un pannello Timeline

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ingrandire, selezionate lo strumento zoom , quindi fate clic o trascinate un rettangolo di selezione attorno alla porzione della sequenza da visualizzare con maggiori dettagli. Per rimpicciolire, selezionate lo strumento zoom , quindi tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic su un'area in un pannello Timeline.
- Per ingrandire, trascinate il cursore dello zoom verso destra o fate clic sul pulsante Zoom in . Per rimpicciolire, trascinate il cursore dello zoom verso sinistra o fate clic sul pulsante Zoom out .
- Per ingrandire, trascinate le estremità della barra dell'area di visualizzazione per avvicinarle l'una all'altra. Per rimpicciolire, trascinatele per allontanarle.
- (Solo per tastiere Roman e russe) Per ridurre la visualizzazione in modo che l'intera sequenza appaia in un pannello Timeline, premete il tasto barra rovesciata (\). Per ingrandire la vista precedente alla pressione del tasto barra rovesciata, premete di nuovo il tasto barra rovesciata.

Scorrere attraverso una sequenza in un pannello Timeline

❖ Con un pannello Timeline attivo, premete il tasto Freccia su per andare a sinistra e Freccia giù per andare a destra. La sequenza scorrerà verso sinistra o destra in base al numero di fotogrammi visibili nell'area di visualizzazione.

Operazioni con le tracce

Le tracce audio e video in un pannello Timeline sono i punti in cui le clip vengono disposte e montate e vengono aggiunti effetti speciali. Potete aggiungere o rimuovere tracce secondo le necessità, assegnare loro nuovi nomi e stabilire quali devono essere interessate da una determinata procedura.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti fissi" a pagina 286

Aggiungere tracce

Le nuove tracce video appaiono sopra le tracce video esistenti mentre le nuove tracce audio appaiono sotto le tracce audio esistenti. Quando si elimina una traccia, vengono cancellate tutte le clip dalla traccia ma non le clip sorgenti elencate nel pannello Progetto.

Nota: *potete aggiungere un numero qualunque di tracce: l'unico limite è dato dalle risorse del sistema.*

1 Con un pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Aggiungi tracce.

2 Nella finestra di dialogo Aggiungi tracce, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere tracce, digitate o trascinate l'hot text sul numero di tracce da aggiungere nel campo Aggiungi per tracce video, audio e submix audio.
- Per specificare la posizione delle tracce aggiunte, scegliete un'opzione nel menu Posizionamento per ciascun tipo di traccia aggiunta.
- Per indicare il tipo di traccia audio o submix da aggiungere, scegliete un'opzione nel menu Tipo di traccia per le tracce audio e submix audio. Per ulteriori informazioni sui tipi di canale audio, consultate "Le tracce audio in una sequenza" a pagina 214.

3 Fate clic su OK.

Nota: *una traccia audio può accettare solo clip audio che utilizzano il tipo di canale corrispondente: mono, stereo o 5.1. Se non siete sicuri del tipo di audio utilizzato dalle clip, selezionate la clip nel pannello Progetto e consultatene le informazioni nell'area di anteprima.*

L'aggiunta di tracce è analoga all'aggiunta di clip alla sequenza. Consultate "Aggiungere una traccia durante l'inserimento di una clip" a pagina 176.

Eliminare tracce

Potete eliminare una o più tracce alla volta, sia video che audio.

1 Con un pannello Timeline attivo, scegliete Sequenza > Elimina tracce.

2 Nella finestra di dialogo Elimina tracce, selezionate la casella corrispondente a ogni tipo di traccia da eliminare.

3 Per ciascun elemento selezionato, specificate le tracce da cancellare nel relativo menu a comparsa.

Rinominare una traccia

1 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sul nome della traccia e scegliete Rinomina.

2 Digitate un nuovo nome per la traccia e premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Specificare le tracce da modificare con Blocco sincronizzazione

Potete determinare quali tracce verranno interessate quando eseguite un'operazione di inserimento, eliminazione di increspatura o taglio di increspatura attivando Blocco sincronizzazione su tali tracce. Le tracce che hanno una clip che fa parte dell'operazione si sposteranno sempre, a prescindere del loro stato di blocco della sincronizzazione, ma per le altre tracce verrà spostato solo il contenuto della clip, qualora il blocco della sincronizzazione sia attivato. Con un montaggio per inserimento, ad esempio, se desiderate che tutte le clip a destra del montaggio su Video 1 e Audio 1 si spostino verso destra lasciando nel contempo al loro posto tutte le clip su Audio 2, attivate Blocco sincronizzazione su Video 1 e Audio 1.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per attivare Blocco sincronizzazione per le tracce selezionate, fate clic sulla casella Attiva/disattiva blocco sincronizzazione nella parte superiore di ciascuna traccia video e audio alla quale desiderate applicare la modifica.
- Per attivare Blocco sincronizzazione per tutte le tracce di un tipo di file particolare, video o audio, tenete premuto Maiusc e fate clic sulla casella Attiva/disattiva blocco sincronizzazione nella parte superiore di qualsiasi traccia di quel tipo.

Nella casella viene visualizzata l'icona Blocco sincronizzazione e Blocco sincronizzazione verrà attivato per tali tracce.

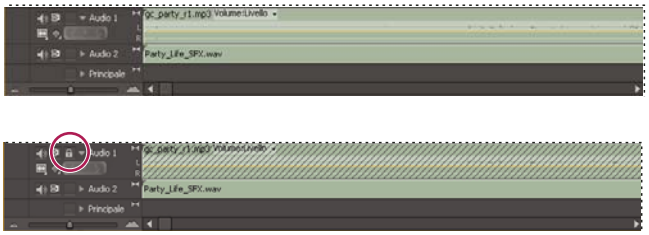
Nota: *per disattivare Blocco sincronizzazione su una o più tracce, fate clic oppure tenete premuto Maiusc e fate clic per tutte le tracce di un unico tipo, ancora una volta, sulla casella Attiva/disattiva blocco sincronizzazione in modo che non contenga nessuna icona Blocco sincronizzazione.*

Impedire le modifiche con Blocco traccia

Si può bloccare un'intera traccia per evitare di modificare inavvertitamente una clip mentre si opera su altre parti della sequenza. In un pannello Timeline, la traccia bloccata appare attraversata da una serie di barre. Sebbene non possano essere in alcun modo modificate, le clip bloccate di una traccia sono incluse nelle anteprime e nell'esportazione della sequenza. Per bloccare una traccia video insieme alla corrispondente traccia audio, dovete bloccare ciascuna traccia separatamente. Se bloccate una traccia di destinazione, questa non agisce più come destinazione; le clip sorgenti non possono essere aggiunte alla traccia finché questa non venga sbloccata e ridefinita come traccia di destinazione.

Una traccia può essere bloccata per impedirne lo scorrimento quando si esegue il montaggio per inserimento.

- Fate clic sulla casella Attiva/disattiva il blocco della traccia per visualizzare l'icona Blocca accanto al nome della traccia.



Una traccia sbloccata (in alto) e una traccia bloccata (in basso)

Escludere tracce in una sequenza

Potete escludere dall'anteprima e dall'esportazione clip video e audio di qualsiasi traccia. Nel monitor Programma e nei file di output, le clip di tracce video escluse sono visualizzate come video nero. Le clip incluse nelle tracce audio escluse non vengono riprodotte nel Mixer audio, dagli altoparlanti né nei file di output.

- Fate clic per nascondere l'icona a forma di occhio (tracce video) o di altoparlante (tracce audio) sul margine sinistro della traccia. (Tali icone sono pulsanti di attivazione/disattivazione; se fate di nuovo clic sulle rispettive caselle, l'icona riappare e la traccia viene nuovamente inclusa.)

***Nota:** per escludere tutte le tracce video o audio, fate clic tenendo premuto Maiusc per nascondere l'icona a forma di occhio (per il video) o di altoparlante (per l'audio). In questo modo vengono escluse tutte le tracce dello stesso tipo. (Tali icone sono pulsanti di attivazione/disattivazione; se fate nuovamente clic tenendo premuto Maiusc sulle rispettive caselle, tutte le icone riappaiono e le tracce vengono nuovamente incluse.)*

Impostare la visualizzazione delle tracce

Esistono vari modi per personalizzare le tracce in un pannello Timeline. Potete espandere o comprimere le tracce per visualizzarne o nasconderne i controlli. Scegliendo tra varie opzioni di visualizzazione, potete controllare la modalità di visualizzazione nella traccia delle clip video e audio. Potete inoltre modificare le dimensioni dell'area dell'intestazione oppure spostare il limite tra le tracce video e audio per visualizzare più tracce di ciascun tipo.

Espandere e ridimensionare una traccia

Potete espandere una traccia per visualizzarne i controlli. Aumentate l'altezza di una traccia per visualizzare meglio le icone e i fotogrammi chiave o per visualizzare delle versioni ingrandite delle miniature delle tracce video o delle forme d'onda delle tracce audio.

1 Per espandere o ridurre una traccia, fate clic sul triangolino presente alla sinistra del nome della traccia.

2 Per ridimensionare la traccia, portate il puntatore nell'area dei titoli tra due tracce fino a visualizzare l'icona di regolazione dell'altezza, quindi trascinate verso l'alto o il basso per ridimensionare la traccia sottostante (per le tracce video) o sovrastante (per le tracce audio).

Le tracce compresse sono sempre della stessa altezza e non possono essere ridimensionate.

Potete espandere una traccia audio per usare la linea di dissolvenza audio per le singole clip della traccia o per l'intera traccia.

Impostare lo stile di visualizzazione di una traccia video

1 Espandete la traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

2 Fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione presente nell'angolo a sinistra sotto il nome della traccia, quindi scegliete un'opzione nel menu:

Mostra solo apertura Visualizza una miniatura all'inizio delle clip nella traccia espansa.

Mostra fotogrammi Visualizza le miniature lungo l'intera durata delle clip nella traccia espansa. Il numero di fotogrammi in miniatura dipende dalle unità di tempo impostate nel righello temporale.

Mostra solo il nome Visualizza nella traccia espansa solo il nome delle clip senza alcuna miniatura.

Mostra chiusura e apertura Visualizza una miniatura all'inizio e alla fine delle clip nella traccia espansa.

Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave predefinito delle tracce video

Potete determinare se nelle nuove tracce video i fotogrammi chiave siano tutti visibili o tutti nascosti o se sono visibili le maniglie di opacità, per impostazione predefinita, al momento della loro creazione.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Nel menu a discesa Nuove tracce video timeline, selezionate l'opzione desiderata.

3 Fate clic su OK.

Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave predefinito delle tracce audio

Potete determinare se le nuove tracce audio nascondono tutti i fotogrammi chiave oppure se, per impostazione predefinita, al momento della loro creazione, mostrano i fotogrammi chiave della clip, il volume della clip, i fotogrammi chiave della traccia o il volume della traccia.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Nel menu a discesa Nuove tracce audio timeline, selezionate l'opzione desiderata.

3 Fate clic su OK.

Impostare lo stile di visualizzazione della traccia audio

1 Espandete la traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

2 Fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione, quindi scegliete un'opzione nel menu:

Mostra forma d'onda Visualizza le forma d'onda audio nelle clip.

Mostra solo il nome Visualizza il nome delle clip audio senza forme d'onda.

Nota: *Per informazioni sulla visualizzazione e la regolazione dei fotogrammi chiave nelle tracce video e audio, consultate* "*Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici*" *a pagina 427.*

Ridimensionare la sezione del titolo della traccia

❖ Portate il puntatore sul bordo destro del *titolo della traccia* (la zona in cui sono elencati i nomi delle tracce) per visualizzare l'icona dello strumento ridimensionamento, quindi trascinate il bordo destro.

Le icone nella parte superiore del titolo della traccia ne limitano l'ampiezza minima. L'ampiezza massima è pari a circa due volte l'ampiezza minima.

Regolare l'area visibile delle tracce audio e video

1 Portate il puntatore tra le tracce Video 1 e Audio 1 nell'area dei titoli delle tracce a sinistra o tra le barre di scorrimento a destra.

2 Quando compare l'icona di regolazione dell'altezza, trascinatela in su o in giù.

Creare una sequenza

Nella maggior parte dei casi, potete avviare una sequenza semplicemente utilizzando uno dei predefiniti disponibili nella finestra di dialogo Nuova sequenza. I predefiniti forniti con Adobe Premiere Pro comprendono vari tipi comuni di sequenza. Per mantenere la qualità del montaggio, usate un predefinito conforme alle caratteristiche delle risorse originali. Ad esempio, se la sequenza utilizzerà il metraggio prevalentemente in formato DV, utilizzate un predefinito per DV. Per specificare delle impostazioni di qualità inferiore per l'output (ad esempio, per il video in streaming sul Web), non modificate le impostazioni della sequenza, ma agite in seguito sulle impostazioni di esportazione.

Se il computer in uso è dotato di una scheda di acquisizione compatibile con Adobe Premiere Pro, è possibile che i predefiniti ottimizzati di quest'ultima compaiano nell'elenco dei predefiniti disponibili.

Le impostazioni della sequenza devono essere corrette al momento della creazione della sequenza. Una volta creata la sequenza, alcune impostazioni (ad esempio quelle della base temporale) vengono bloccate. Ciò evita incongruenze indesiderate che potrebbero essere causate dalla modifica delle impostazioni della sequenza in un secondo momento.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate File > Nuovo > Sequenza.
- Nel pannello Progetto, fate clic su Nuovo elemento. Selezionate quindi Sequenza.

2 Nella scheda Predefiniti sequenza, selezionate un predefinito dall'elenco Predefiniti disponibili.

3 Digitate il nome della sequenza, quindi fate clic su OK.

Predefiniti e impostazioni delle sequenze

Tutte le impostazioni di sequenza vengono applicate all'intera sequenza; la maggior parte delle impostazioni non può essere modificata dopo la creazione della sequenza.

Quando create una nuova sequenza, potete selezionare uno dei predefiniti di sequenza standard oppure personalizzare un gruppo di impostazioni e salvarlo come un predefinito personalizzato di impostazioni di sequenza. Per poter controllare quasi tutti i parametri della sequenza, dovete avviare una nuova sequenza e personalizzarne le impostazioni.

Una volta iniziato a lavorare in una sequenza, potete rivederne le impostazioni ma solo alcune possono essere modificate. Per visualizzare le impostazioni modificabili, scegliete Sequenza > Impostazioni sequenza.

Quando si crea una nuova sequenza, viene aperta la finestra di dialogo Nuova sequenza. Si apre la finestra di dialogo Nuova sequenza, contenente tre schede ognuna con diverse impostazioni: Predefiniti sequenza, Generali e Tracce.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Anteprima sul monitor di un televisore tramite una scheda video" a pagina 205

Opzioni Predefiniti sequenza

Impostazioni predefinite disponibili sono gruppi di predefiniti per sequenze. Con Adobe Premiere Pro vengono installate diverse categorie di predefiniti di impostazioni per sequenze: AVCHD, AVC-I, DV-24p, DV-NTSC (standard usato in America del Nord), DV-PAL (standard usato in Europa), DVCPRO50, DVCPROHD, HDV, per dispositivi mobili, XDCAM EX e XDCAM HD. Tali predefiniti contengono le impostazioni corrette per i tipi di sequenze più comuni. Le categorie AVC-I, DVCPRO50 e DVCPROHD dei predefiniti delle impostazioni per sequenze servono per il montaggio di materiali AVC-I o DVCPRO registrati su file MXF mediante una videocamera Panasonic P2. Per i materiali DV25 registrati in formato Panasonic P2, usate un predefinito per DV-NTSC o DV-PAL, a seconda dello standard TV del metraggio.

Per ulteriori informazioni sugli standard televisivi internazionali, seguite l'esercitazione video Digital Video Principals - Video standards, nel sito lynda.com.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Digital Video Principals su lynda.com: Video Standards (Standard video)

Impostazioni generali

Con le impostazioni della scheda Generali della finestra di dialogo Nuova sequenza si controllano le caratteristiche fondamentali della sequenza.

Scegliete le impostazioni Generali che siano conformi con le specifiche per il tipo di output a cui è destinato il progetto. Ad esempio, se il dispositivo di output di destinazione è DV NTSC, utilizzate la modalità di montaggio DV NTSC. La modifica arbitraria di queste impostazioni può comportare una riduzione della qualità.

Modalità di montaggio Determina le seguenti caratteristiche:

- Formato video utilizzato per l'anteprima e la riproduzione dei file
- Basi temporali disponibili
- Metodi di compressione visualizzati nel pannello Impostazioni video
- Formati di visualizzazione disponibili

Scegliete l'opzione di Modalità di montaggio che meglio corrisponda alle caratteristiche del formato di destinazione, della visualizzazione dell'anteprima o della scheda di acquisizione.

La modalità di montaggio non determina il formato del filmato finale. Le impostazioni per l'output vengono specificate al momento dell'esportazione.

La modalità di montaggio Desktop consente di personalizzare tutte le altre impostazioni della sequenza.

L'audio e il video DV usano impostazioni standardizzate, specificate automaticamente quando selezionate una modalità di montaggio DV. Quando usate una modalità di montaggio DV, evitate di modificare le impostazioni di Base temporale, Dimensioni fotogramma, Proporzioni pixel, Campi e Frequenza di campionamento.

Nota: *(solo Windows) per accedere al codec UYVY 422 a 8 bit non compresso o YUV a 10 bit V210, selezionate Desktop per Modalità montaggio.*

Base temporale Specifica le unità di tempo usate da Adobe Premiere Pro per calcolare la posizione temporale di ogni punto di montaggio. In generale, scegliete 24 per il montaggio di pellicole cinematografiche, 25 per video PAL (standard europeo) e SECAM, 29,97 per video NTSC (standard nord americano). Fate attenzione a non confondere la base temporale con la *frequenza fotogrammi* del video che riproducete o esportate dalle sequenza, anche se spesso

entrambe usano lo stesso valore. Le opzioni elencate per Base temporale variano in base alla modalità di montaggio selezionata.

Impostazioni di riproduzione Per informazioni su Impostazioni di riproduzione, consultate "Visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore" a pagina 205.

Dimensioni fotogramma Specifica le dimensioni in pixel dei fotogrammi durante la riproduzione delle sequenze. Nella maggior parte dei casi, le dimensioni fotogramma del progetto devono corrispondere a quelle dei file sorgente. Per compensare l'eventuale lentezza di riproduzione, non modificate le dimensioni fotogramma. Piuttosto, regolate la risoluzione di riproduzione scegliendo una diversa impostazione di qualità dal menu del pannello Progetto oppure regolate le dimensioni fotogramma dell'output finale modificando le impostazioni di esportazione.

Proporzioni pixel Imposta le proporzioni dei singoli pixel. Scegliete Pixel quadrati per video analogico, immagini acquisite e computergrafica, oppure scegliete il formato usato dalla sorgente. Se usate proporzioni di pixel diverse dalle proporzioni pixel del video, quest'ultimo può venire riprodotto e sottoposto a rendering con distorsione.

Campi Specifica l'ordine dei campi, ossia quale dei campi di ogni fotogramma viene visualizzato per primo. Se lavorate con video a scansione progressiva, selezionate Nessun campo (scansione progressiva). Molte schede di acquisizione acquisiscono i campi senza tener conto dell'eventuale scansione progressiva nella ripresa sorgente. Consultate "Video interlacciato, non interlacciato e a scansione progressiva" a pagina 308.

Formato visualizzazione (video) Adobe Premiere Pro è in grado di visualizzare diversi formati di codice di tempo. Ad esempio, se state effettuando il montaggio di una ripresa da pellicola, potete visualizzare il codice di tempo del progetto in formato pellicola. Se le risorse provengono invece da un programma di animazione, potete visualizzare il codice di tempo come semplici numeri di fotogramma. Se modificate l'opzione Formato visualizzazione, non viene modificata la frequenza fotogrammi delle clip o delle sequenze, bensì solo il modo in cui vengono visualizzati i corrispondenti codici temporali. Le opzioni di visualizzazione del tempo corrispondono a standard per il montaggio di video e pellicole cinematografiche. Per i codici temporali di Fotogrammi e Piedi + fotogrammi, potete modificare il numero del fotogramma iniziale in modo che corrisponda al metodo di misurazione del tempo di un altro sistema di montaggio utilizzato.

Le opzioni disponibili nel campo Formato visualizzazione: dipendono dalla modalità di montaggio selezionata. Potete scegliere fra le seguenti opzioni di Formato visualizzazione, in base alla modalità di montaggio selezionata:

- **Codice di tempo a 30 fps con drop-frame** Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con punti e virgola. Il codice di tempo con drop-frame presuppone una velocità di 30 fotogrammi al secondo (fps), ma salta alcuni numeri di fotogrammi per restrizioni imposte dagli standard. Per conformarsi alla frequenza fotogrammi NTSC (pari a 29,97 fps), il codice di tempo con drop-frame *salta* due numeri di fotogramma (non gli effettivi fotogrammi del video) al minuto, tranne uno ogni dieci minuti. utilizzatelo per l'output su nastro video NTSC.

Codice di tempo a 30 fps con drop-frame contrassegnato dai punti e virgola

- **Codice di tempo a 30 fps senza drop-frame** Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con due punti. Presuppone una velocità di 30 fps, ma non salta numeri di fotogrammi. Utilizzatelo per l'output su schermi per computer via Web o CD-ROM.

Codice di tempo a 30 fps senza drop-frame contrassegnato dai due punti

- **Codice di tempo a 24 fps** Indica il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con il segno di due punti. Utilizzatelo per il metraggio 24P e per output in formato 24 fps per distribuzione come film e DVD.

Codice di tempo a 24 fps che indica "23" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del secondo successivo

• **Codice di tempo a 25 fps** Riporta il tempo in ore, minuti, secondi e fotogrammi, separando le unità con due punti. Uso per l'output a videocassetta PAL.

Codice di tempo a 25 fps che indica "24" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del secondo successivo

• **Fotogrammi e piedi 16mm** Indica il tempo in piedi e fotogrammi, presupponendo una frequenza fotogrammi di filmati 16 mm: 40 fotogrammi per piede. Utilizzatelo per output su pellicole da 16mm.

Codice di tempo fotogrammi e piedi 16mm che indica "39" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del piede successivo

• **Fotogrammi e piedi 35mm** Indica il tempo in piedi e fotogrammi, presupponendo una frequenza fotogrammi di filmati 35mm: 16 fotogrammi per piede. Utilizzatelo per output su pellicole da 35mm.

Codice di tempo fotogrammi e piedi 35mm che indica "15" come numero maggiore possibile di fotogrammi prima del piede successivo

• **Fotogrammi** Riporta il tempo unicamente in un conteggio corrente di fotogrammi. Non assegna misurazioni di lunghezza temporale o spaziale. Utilizzatelo per fermi immagine sequenziali come quelli generati per un'animazione o i fotogrammi in pellicola DPX.

Il codice di tempo Fotogrammi numera semplicemente ogni fotogramma in ordine sequenziale.

***Nota:** Se lavorate su risorse video NTSC, utilizzate il codice di tempo con drop-frame a 30 fps. Questo formato è conforme allo standard del codice di tempo per metraggio video NTSC e ne riproduce con maggior precisione la durata.*

Frequenza campionamento (audio) In generale, frequenze maggiori producono una qualità audio migliore durante la riproduzione dell'audio nelle sequenze, ma richiedono più spazio su disco e potenza di elaborazione. Anche il *ricampionamento*, ossia l'impostazione di una frequenza diversa dall'audio originale, richiede più tempo di elaborazione e riduce la qualità. Cercate di registrare l'audio a una frequenza di campionamento di alta qualità e acquisitelo alla frequenza con cui è stato registrato.

Formato visualizzazione (Audio) Specifica se la visualizzazione del tempo per l'audio è misurata in campioni audio o millisecondi. Formato visualizzazione è disponibile quando è selezionata l'opzione Mostra unità di tempo audio nel menu Monitor sorgente o Monitor programma. (Per impostazione predefinita, il tempo viene visualizzato in fotogrammi, ma può essere visualizzato in unità audio per ottenere precisione a livello di campione durante il montaggio audio).

Impostazioni Anteprime video Le impostazioni Anteprime video determinano formato dei file, compressore e profondità del colore usati da Adobe Premiere Pro per i file di anteprima e la riproduzione di clip e sequenze.

• **Anteprima formato file** Selezionate un formato file che offra la migliore qualità possibile per le anteprime pur mantenendo accettabili per il sistema il tempo necessario per il rendering e le dimensioni dei file. Per alcune modalità di montaggio è disponibile un solo formato file.

- **Codec** Specifica il codec usato per la creazione dei file di anteprima della sequenza.

(Solo Windows) I codec UYVY 422 a 8 bit non compresso e YUV a 10 bit V210 corrispondono rispettivamente alle specifiche per video SD-SDI e HD-SDI. Selezionate uno di questi due codec per monitorare o generare l'output in uno di questi formati. Per accedere a questi formati dovete prima selezionare Desktop per Modalità montaggio.

Nota: *se usate una clip e non applicate effetti né modificate le caratteristiche dei fotogrammi o del tempo, per la riproduzione in Adobe Premiere Pro viene utilizzato il codec originale della clip. Se apportate delle modifiche che richiedono di ricalcolare ogni fotogramma, Adobe Premiere Pro applica il codec scelto qui.*

- **Profondità di bit massima** Espande la profondità di bit del colore, fino a 32 bpc, in modo che includa il video riprodotto nelle sequenze. Questa impostazione spesso non è disponibile se il tipo di compressione selezionato fornisce una sola opzione di profondità di bit. Potete anche specificare una tavola colori a 8 bit (256 colori) quando preparate una sequenza per la riproduzione a colori a 8 bpc, ad esempio per la modalità di montaggio Desktop per il Web o per un software per presentazioni. Se il progetto contiene risorse con elevata profondità di bit generate da programmi quali Adobe Photoshop o da videoregistratori ad alta definizione, selezionate Profondità di bit massima. In questo modo, per l'elaborazione degli effetti e la generazione dei file di anteprima, verranno utilizzati tutti i dati cromatici presenti in tali risorse.

- **Qualità rendering massima** Mantiene la nitidezza dei particolari nel ridimensionamento da formati più grandi a formati più piccoli oppure da formati ad alta definizione a formati a definizione standard. Con Qualità rendering massima si massimizza la qualità del movimento nelle clip e sequenze sottoposte a rendering. Quando questa opzione è selezionata, le risorse con movimento vengono in genere sottoposte a rendering con maggior nitidezza.

Con qualità massima, il rendering richiede del tempo e più RAM rispetto alla qualità normale predefinita. Selezionate questa opzione solo su sistemi che dispongono di sufficiente RAM. L'opzione Qualità rendering massima non è consigliata per i sistemi dotati dei requisiti di RAM minimi.

A causa della maggior nitidezza applicata, l'opzione Qualità rendering massima può accentuare gli artefatti presenti in formati di immagini con elevata compressione o con artefatti di compressione, deteriorandone la qualità visiva.

Nota: *per i migliori risultati con Qualità rendering massima, selezionate Memoria dal menu Ottimizza rendering per, nelle Preferenze. Per ulteriori informazioni, consultate* *"Ottimizzare il rendering per la memoria disponibile" a pagina 51.*

Salva predefinito Apre la finestra di dialogo Salva impostazioni in cui potete assegnare un nome e una descrizione e salvare le impostazioni della sequenza.

Salvate e assegnate un nome alle impostazioni della sequenza anche se intendete usarle in un solo progetto. In questo modo viene infatti creata una copia di backup delle impostazioni a cui potete facilmente accedere nel caso in cui le impostazioni delle sequenza vengano erroneamente modificate.

Impostazioni Tracce

Controlla il numero di tracce video e il numero e il tipo di tracce audio per le nuove sequenze.

Principale Imposta il tipo di canale predefinito per la traccia Master delle nuove sequenze (Mono, Stereo o Surround 5.1).

Nota: *se dovete cambiare alcune impostazioni della sequenza che non sono disponibili, create una sequenza con le impostazioni desiderate. Quindi spostate in essa il contenuto della sequenza corrente.*

Creare un predefinito personale di sequenza

Per personalizzare la maggior parte delle impostazioni di una sequenza dovete avviare una nuova sequenza, selezionare un predefinito esistente e modificarne le impostazioni.

1 Scegliete File > Nuovo > Sequenza, oppure, nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , e selezionate Sequenza.

2 Nella scheda Predefiniti della finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate il predefinito che corrisponde maggiormente alle riprese video o alle esigenze della scheda di acquisizione.

3 Modificate le impostazioni nelle schede Generali o Tracce per soddisfare le esigenze del progetto.

4 Fate clic su Salva predefinito.

5 Assegnate un nome al predefinito e, se lo desiderate, una descrizione. Fate clic su OK.

Modificare le impostazioni della sequenza

Potete modificare alcune delle impostazioni relative a una sequenza esistente. Notare che, a seconda della modalità di modifica selezionata, alcune delle impostazioni saranno fisse.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Sequenza > Impostazioni sequenza.
- Nel pannello Progetto, fate clic su una sequenza con il pulsante destro del mouse e selezionate Impostazioni sequenza.

2 Selezionare le impostazioni desiderate nella scheda Generale. Per ulteriori informazioni, consultate "Predefiniti e impostazioni delle sequenze" a pagina 148.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Predefiniti e impostazioni delle sequenze" a pagina 148

Avviare una sequenza widescreen

Potete modificare metraggi widescreen ripresi nei formati DV, HDV e HD. Per visualizzare e riprodurre correttamente risorse widescreen è necessario specificare le impostazioni della sequenza in modo da contenere le risorse widescreen.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra Benvenuti, fate clic su Nuovo progetto.
- Selezionate File > Nuovo > Progetto.

2 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic su OK.

3 Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate la scheda Predefiniti sequenza.

4 Selezionate un predefinito che corrisponda al metraggio. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per il metraggio DV, selezionate uno dei predefiniti DV-NTSC o DV-PAL contenente Widescreen nel nome. Queste opzioni usano pixel orizzontali, con proporzioni dei pixel di 1,2 per NTSC e 1,422 per PAL.
- Per un progetto HDV, selezionate un predefinito HDV che utilizzi HD 1080 anamorfico (proporzioni pixel 1,333) o pixel quadrati (proporzioni pixel 1,0).
- Per un progetto HD, selezionate uno dei predefiniti disponibili nella vostra scheda di acquisizione HD.

5 Digitate un nome nella casella di testo Nome sequenza e fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le impostazioni della sequenza" a pagina 153

Avviare una sequenza HDV o HD

Potete modificare il metraggio HDV nei formati 720p, 1080p o 1080i e il metraggio HD in 720p o 1080i. Quando create una nuova sequenza per questi formati, assicuratevi di selezionare il predefinito più adatto alle specifiche del metraggio sorgente.

I predefiniti DVCPROHD inclusi in Adobe Premiere Pro servono per montare i materiali registrati su file MXF mediante una videocamera Panasonic P2. Adobe Premiere Pro dispone di predefiniti anche per AVCHD, XDCAM HD e XDCAM EX. Altri predefiniti di sequenze HD vengono, in genere, aggiunti ad Adobe Premiere Pro quando viene installata una scheda di acquisizione HD che supporta Adobe Premiere Pro.

Per ottimizzare le prestazioni di riproduzione, a volte è utile eseguire il rendering del metraggio HD quando lo si inserisce per la prima volta in una sequenza.

1 Selezionate File > Nuovo > Sequenza.

Per modificare il metraggio DVCPROHD 720p girato a 25 fps (ad esempio, metraggio in modalità nativa 25pN dalle versioni PAL della fotocamera Panasonic HVX200), scegliete il predefinito DVCPROHD 720p 50p. Dopodiché, selezionate la scheda Generali. Dal menu a discesa Base temporale selezionate quindi 25,00 fotogrammi/secondo.

Si apre la finestra di dialogo Nuova sequenza, con la scheda Predefinito sequenza selezionata.

2 Selezionate un predefinito che corrisponda al metraggio.

3 (Facoltativo) Per impostare il numero di canali nella traccia audio Master, selezionate la scheda Tracce. Nel menu a discesa Master del riquadro Audio, selezionate una delle seguenti opzioni:

Mono Genera un unico canale mono.

Stereo Genera due canali mono con estensione stereo intatta.

5.1 Genera quattro canali mono che rispettano l'estensione anteriore sinistra, anteriore destra, posteriore sinistra e posteriore destra.

4 Specificate un nome e un percorso per il file di progetto e fate clic su OK.

Nota: *in Windows, potete creare un predefinito di progetto personalizzato per l'anteprima di metraggi non compressi a 10 o 8 bit. Per ulteriori informazioni, consultate "Creare una sequenza con riproduzione video non compresso (solo Windows)" a pagina 155 nella Guida di Adobe Premiere Pro.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Video HD (High Definition, ad alta definizione)" a pagina 462

"Modificare le impostazioni della sequenza" a pagina 153

"Esportazione di sequenze HD e HDV" a pagina 481

"Esportare in formato Panasonic P2" a pagina 477

Creare una sequenza con riproduzione video non compresso (solo Windows)

Per ottenere anteprime di altissima qualità delle sequenze su una scheda o un dispositivo SDI collegato a un monitor esterno, usate uno dei formati non compressi per i file di anteprima. Il formato Non compresso 8-Bit (4:2:2 YUV) è particolarmente adatto per progetti destinati a un output SD, mentre il formato Non compresso 10-Bit (4:2:2 YUV) è ideale per progetti destinati a un output HD. Inoltre, se selezionate Non compresso 10-Bit (4:2:2 YUV) e il rendering dei colori a profondità di bit elevata, Adobe Premiere Pro utilizzerà tutte le informazioni sui colori delle risorse a 10 bit e aggiornerà le altre risorse nella sequenza al fine di generare file di anteprima a 10 bit. Adobe Premiere Pro offre le migliori prestazioni di anteprima se utilizzate questi formati per i file di anteprima su un sistema in cui sia installata una scheda SD-SDI o HD-SDI supportata.

Entrambi questi formati *non compressi* aggiornano i file video al formato 4:2:2 YUV ma, a differenza degli altri formati disponibili per i file di anteprima, non eseguono i dati video attraverso un compressore. Questi formati sono chiamati non compressi poiché non aggiungono un ulteriore livello di compressione e, pertanto, conservano nelle anteprime una profondità del colore molto più elevata rispetto ai formati compressi. Di conseguenza, i file di anteprima non compressi possono essere estremamente più grandi dei file di anteprima compressi.

1. Selezionate File > Nuovo > Sequenza.
2. Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, fate clic sulla scheda Generali.
3. Dal menu a discesa Modalità di montaggio, scegliete Desktop.
4. Nel menu Base temporale, scegliete la frequenza fotogrammi desiderata, come 24, 25 o 29,97 fotogrammi/secondo.
5. Nella sezione Video, scegliete le impostazioni desiderate per Dimensioni fotogramma, Proporzioni pixel, Campi e Formato visualizzazione. Ad esempio, 1920 x 1080, Pixel quadrati (1,0), Nessun campo (scansione progressiva) e 30 fps con drop-frame.
6. Nella sezione Audio, scegliete le impostazioni desiderate per Frequenza campionamento e Formato visualizzazione.
7. Nella sezione Anteprime video, scegliete uno di questi insiemi di formati di file di anteprima e codec, a seconda del sistema a vostra disposizione:

- Per Windows, scegliete Anteprima formato file: Microsoft AVI e Codec: Nessuno (in alternativa, scegliete UYVY 422 a 8 bit non compresso).
- Per Mac OS, scegliete Anteprima formato file: QuickTime e Codec: Nessuno (in alternativa, scegliete YUV a 10 bit non compresso 4:2:2 oppure YUV a 8 bit non compresso 4:2:2).

Sono visibili diverse opzioni di formato di file e tipi di codec, a seconda della scheda di acquisizione/riproduzione hardware opzionale.

8. (Facoltativo) Se il sistema a vostra disposizione supporta i formati a 10 bit o superiori, selezionate la casella di controllo Profondità di bit massima.
9. (Facoltativo) Se prevedete di utilizzare di nuovo la riproduzione non compressa, fate clic su Salva predefinito, assegnate un nome e una descrizione al predefinito e fate clic su OK.
10. Immettete un nome per la sequenza e fate clic su OK.

Creare una sequenza con riprese da videocamere RED (solo con il plug-in RED)

1. Nel pannello Progetto, fate clic su Nuovo elemento .
2. Selezionate Sequenza.
3. Selezionate la scheda Generali.
4. Dal menu Modalità di montaggio, scegliete RED Cinema.

5 Scegliete le opzioni del pannello Generali che siano conformi con le specifiche delle risorse da videocamera RED utilizzate.

6 Digitate un nome nella casella di testo Nome sequenza e fate clic su OK.

Sequenze a 24p

Il metraggio e le sequenze a 24p

Il metraggio acquisito da una videocamera o dal trasferimento di un filmato a circa 24 fps non interlacciato (progressivo) è denominato *metraggio 24p*. Questo metraggio simula un filmato per la qualità dell'immagine e la rappresentazione grafica del movimento poiché la frequenza fotogrammi 24p è molto simile a quella di una pellicola cinematografica, dal momento che ogni fotogramma è generato da linee *progressive*, non da campi con mezzi fotogrammi *interlacciati*. I formati a 24p sono largamente diffusi tra i produttori di film digitali a basso costo, in quanto conferiscono un *aspetto cinematografico* ai soggetti.

Per creare una sequenza a 24p in Adobe Premiere Pro, selezionate il predefinito di sequenza a 24p corrispondente al formato e alle proporzioni del fotogramma del metraggio. Potete importare file e acquisire metraggi come al solito.

Adobe Premiere Pro dispone di due schemi 24p alternativi: Ripeti fotogramma e Fotogramma interlacciato. Entrambe le opzioni consentono di convertire il metraggio 24p in modo che sia riproducibile a 29,97 fps con minime differenze visive e di prestazioni. Potete selezionare una di queste opzioni nelle impostazioni di Nuova sequenza quando avviate una nuova sequenza, oppure modificarla in una sequenza esistente.

In Adobe Premiere Pro, potete montare metraggi 24p. Per montare un metraggio 24p in un progetto usando uno dei predefiniti DV-NTSC standard di Adobe Premiere Pro, sono disponibili schemi pulldown DV 24p per convertire i metraggi in video interlacciati a 23,976 fps per la riproduzione con dispositivi NTCS standard. Questo metodo è utile, ad esempio, per esportare il vostro filmato in un formato standard NTSC per la masterizzazione su nastro o per la trasmissione.

Se montate un metraggio 24p in un progetto basato su uno dei predefiniti DV-24p, per impostazione predefinita, in Adobe Premiere Pro viene disattivato lo schema pulldown 24p e viene attivato uno schema pull-up per la riproduzione con dispositivi NTSC. Ciò consente di esportare il filmato in un file in formato 24p. Questo metodo è utile, ad esempio, per esportare il vostro filmato su un DVD per la riproduzione con lettori DVD e schermi televisivi che supportano i formati 24p.

Una volta completato il montaggio, potete usare Adobe Media Encoder per esportare il filmato 24p da Adobe Premiere Pro ad Adobe Encore. Apritelo in Encore, create il DVD, quindi masterizzate il progetto in formato stream MPEG2 24p. Il DVD risultante non presenta artefatti interlacciati su lettori DVD e televisori con capacità 480p (a scansione progressiva). In alternativa, potete esportare il progetto 24p di Adobe Premiere Pro in un formato adatto all'esportazione su pellicola, ad esempio le sequenze di immagini fisse.

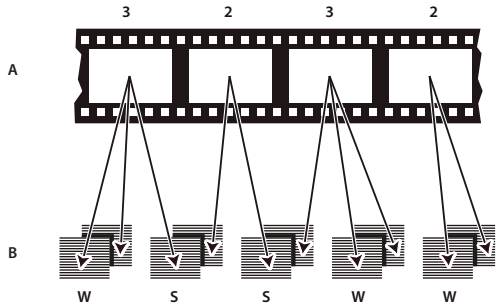
Nota: *Adobe Premiere Pro accetta il metraggio 24p e 24Pa solo da videocamere che utilizzano questi schemi.*

Il pulldown 3:2 e 24Pa

Quando trasferite filmati 24 fps a video 29,97 fps, utilizzate una procedura denominata *pulldown 3:2*, in cui i fotogrammi del filmato sono distribuiti nei campi video secondo un modello 3:2 ripetuto. Il primo fotogramma del filmato viene copiato ai campi 1 e 2 del primo fotogramma video e anche al campo 1 del secondo fotogramma video. Il secondo fotogramma del filmato viene poi distribuito sui successivi due campi video, il campo 2 del secondo fotogramma video e il campo 1 del terzo fotogramma video. Questo modello 3:2 si ripete fino a quando quattro fotogrammi del filmato sono distribuiti su cinque fotogrammi video, e il modello si ripete.

Il processo pulldown 3:2 porta alla creazione di *fotogrammi interi* (rappresentati da una W) e di fotogrammi con *campi separati* (rappresentati da una s). I tre fotogrammi video interi contengono due campi dello stesso fotogramma del filmato. I restanti due fotogrammi separati contengono un fotogramma video di due diversi fotogrammi del filmato. I due fotogrammi con campi separati sono sempre adiacenti.

La *fase* del pulldown 3:2 si riferisce al punto in cui i due fotogrammi con campi separati rientrano nei primi cinque fotogrammi del metraggio. La fase avviene in seguito a due conversioni che si verificano durante il pulldown 3:2. La pellicola a 24 fps viene ridistribuita nel video a 30 fps e pertanto ciascuno dei quattro fotogrammi della pellicola a 24 fps viene distribuita su cinque fotogrammi di video a 30 (29,97) fps. Innanzitutto il filmato viene rallentato dello 0,1% per compensare la differenza di velocità fra 29,97 fps e 30 fps. In seguito ogni fotogramma del filmato viene ripetuto in uno speciale modello e accoppiato a campi di video.



Quando si applica il pulldown 3:2 al metraggio, un fotogramma del filmato (A) viene separato in due o tre campi video interlacciati (B) che vengono raggruppati in fotogrammi video contenenti ciascuno due campi.

È necessario rimuovere il pulldown 3:2 dal metraggio video filmato in origine cosicché gli effetti siano perfettamente sincronizzati con la frequenza fotogrammi originaria del filmato. Rimuovendo il pulldown 3:2 la frequenza fotogrammi si riduce di 1/5: da 30 a 24 fps o da 29,97 a 23,976 fps. La riduzione della frequenza fotogrammi determina inoltre la riduzione del numero di fotogrammi da modificare.

Adobe Premiere Pro supporta anche il pulldown della videocamera Panasonic DVX100 24p DV, denominato *24p Advance (24Pa)*. Questo formato è utilizzato da alcune videocamere per acquisire immagini 23,976 fps a scansione progressiva usando nastri DV standard.

Per ulteriori informazioni sugli schemi pull-down 24p, seguite l'esercitazione video Digital Video Principals - Converting 24 fps video, nel sito lynda.com.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Digital Video Principals su lynda.com: Converting 24 fps video (Conversione di video da 24 fps)

Creare una sequenza 24p

1. Selezionate File > Nuovo > Sequenza.
2. Dall'elenco Predefiniti disponibili della scheda Predefiniti sequenza, scegliete il predefinito a 24p corrispondente alle proporzioni del fotogramma e alla frequenza di campionamento audio della maggior parte del metraggio. I predefiniti a 24p si trovano nelle cartelle DV-24P, DVCPRO50 > 480i, DVCPROHD > 1080i e DVCPROHD > 720p.
3. Specificate un nome e una posizione per la sequenza e fate clic su OK.

Nota: *se acquisite il metraggio 24p, Adobe Premiere Pro lo riconosce come 24p e lo tratta di conseguenza, a prescindere dalle impostazioni della sequenza.*

Impostazione di opzioni di riproduzione per 24P

Le impostazioni di riproduzione vengono impostate al momento della creazione di una nuova sequenza.

1 Scegliete File > Nuovo > Sequenza.

2 Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, fate clic sulla scheda Generali.

3 Fate clic su Impostazioni di riproduzione.

4 Nel riquadro Metodo di conversione 24P selezionate una delle seguenti opzioni:

Ripeti fotogramma (ABBCD) Duplica i fotogrammi dove necessario per mantenere la riproduzione a 29,97 fps. Questa opzione utilizza un numero inferiore di risorse di elaborazione.

Fotogramma interlacciato (2:3:3:2) Combina i fotogrammi in uno schema tipo telecine per mantenere la riproduzione a 29,97 fps. Questa opzione produce una riproduzione fluida ma richiede più risorse di elaborazione.

5 Fate clic su OK nella finestra di dialogo Impostazioni di riproduzione, quindi fate clic su OK nella finestra di dialogo Nuova sequenza.

Disabilitare il pulldown 24P per simulare il trasferimento di un filmato video

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro usa uno schema di pulldown 24P per riprodurre metraggio DV 24P a 29,97 fps in un progetto basato su uno dei predefiniti NTSC. Potete disabilitare lo schema di pulldown per conferire al filmato l'aspetto di un film trasferito su video, o trasmesso, senza interpolazione dei fotogrammi.

1 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su una clip 24P nel pannello Progetto.

2 Selezionate Interpreta metraggio.

3 In Frequenza fotogrammi, selezionate Rimuovi pulldown DV 24p.

4 Fate clic su OK.

Potete inoltre applicare qualsiasi effetto plug-in di terzi alla sequenza master. Tali plug-in possono ad esempio eseguire una conversione di tipo telecine, aggiungere granulosità o correggere i colori, in modo da simulare diversi tipi di pellicole cinematografiche. Prestate particolare attenzione alle luci e, durante le riprese, usate i cavalletti e rallentate le panoramiche per dare l'impressione di usare una cinepresa di tipo cinematografico. Curando questi dettagli, potrete dare al vostro progetto un aspetto simile a quello di un film su pellicola.

Visualizzare il codice di tempo 24P sorgente

Quando importate un metraggio 24P, Adobe Premiere Pro lo tratta come un metraggio progressivo a 23,976 fps. Per questo motivo, quando lavorate su un filmato 24P in un progetto 24P, il codice di tempo viene visualizzato come 24 fps. Tuttavia, la videocamera registra e memorizza il metraggio 24P in codice di tempo senza drop-frame a 30 fps. Quando memorizzate il metraggio 24P per l'acquisizione, vengono memorizzate delle clip in base al conteggio del codice di tempo della videocamera senza drop-frame a 30.

Ad esempio, una clip memorizzata per l'acquisizione può avere 00:01:00:28 come punto di attacco. Tuttavia, come una clip non in linea in un progetto 24P, il punto di attacco è riportato come 00:01:00:23. Inoltre, associando metraggio senza drop-frame con metraggio con drop-frame, può accadere che vengano visualizzate differenze di codice di tempo maggiori fra il progetto e le clip, con minuti, secondi e intere durate apparentemente fuori sincrono. Fate attenzione a queste differenze durante il montaggio.

Se usate il codice di tempo a 30 fps senza drop-frame per progetti contenenti metraggi 24P, Adobe Premiere Pro esclude un fotogramma ogni cinque dal conteggio del codice di tempo del filmato 24P. Quando visualizzate le proprietà della clip 24P clip, la frequenza fotogrammi viene indicata come 23,976, ma la base temporale indicata è 29,97. Se desiderate leggere il codice di tempo originale della clip, procedete come segue:

1 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic sulla clip nel pannello Progetto.

2 Selezionate Interpreta metraggio > Usa frequenza fotogrammi del file.

Avviare una sequenza per dispositivi portatili

Potete modificare i video per la distribuzione su telefoni cellulari, lettori multimediali portatili e altri dispositivi portatili. Il modo più semplice per cominciare è selezionare un predefinito di progetto corrispondente ai requisiti del dispositivo di destinazione. Una volta completato il montaggio del filmato, usate Adobe Media Encoder per codificarlo con le caratteristiche audio e video corrette e adatte al dispositivo di destinazione.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra Benvenuti, fate clic su Nuovo progetto.
- Selezionate File > Nuovo > Progetto.

2 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic su OK.

3 Nella finestra di dialogo Nuova sequenza, selezionate la scheda Predefiniti sequenza.

4 Selezionate la cartella dei predefiniti Dispositivi portatili. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per montare un filmato destinato esclusivamente a dispositivi che supportano video in formato 3GPP con dimensioni dei fotogrammi di 176x144 o 88x72, selezionate il predefinito CIF, QCIF, QQCIF.
- Per montare un filmato per la distribuzione sul Web o su dispositivi portatili in grado di visualizzare video in formato 4:3 con dimensioni dei fotogrammi di 320x240 o 128x96, selezionate il predefinito iPod, QVGA, Sub-QCIF.

5 Digitate un nome nella casella di testo Nome sequenza e fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le impostazioni della sequenza" a pagina 153

"Esportare per iPod, telefoni cellulari, PSP e altri dispositivi portatili" a pagina 501

Sequenze multicamera

Il montaggio multicamera

Potete usare il Monitor multicamera per montare metraggio da più videocamere, simulando il passaggio in diretta da una videocamera a un'altra. Questa tecnica consente anche di montare metraggio proveniente da un massimo di quattro videocamere.

Per facilitare la sincronizzazione del metraggio, usate un ciac o altri accorgimenti per stabilire punti di sincronizzazione per ciascuna videocamera. Per garantire la sincronizzazione, fate in modo che la registrazione sia continuativa. Una volta acquisito il metraggio in Adobe Premiere Pro, il flusso di lavoro seguente consente di effettuarne il montaggio:

1. Aggiungete a una sequenza clip da più videocamere.

Sovrapponete le clip provenienti dalle singole videocamere in tracce distinte di una sequenza. Consultate "Aggiungere clip per il montaggio multicamera" a pagina 161.

2. Sincronizzate le clip nella sequenza.

Contrassegnate il punto di sincronizzazione con marcatori di clip numerati oppure riassegnatelo a un determinato codice di tempo per ciascuna videocamera. Consultate "Sincronizzare le clip" a pagina 161.

3. Create la sequenza multicamera di destinazione.

I montaggi finali vengono eseguiti nella sequenza di destinazione, creata annidando la sequenza delle clip sincronizzate in una nuova sequenza. A questo punto, attivate il montaggio multicamera per la clip nella sequenza di destinazione. Consultate "Creare una sequenza di destinazione multicamera" a pagina 162.

4. Registrate i montaggi multicamera.

Nel Monitor multicamera potete vedere simultaneamente il metraggio di tutte e quattro le videocamere e passare da una all'altra per scegliere il metraggio per la sequenza finale. Consultate "Registrare montaggi multicamera" a pagina 162.

5. Regolate e rifinite i montaggi.

Potete ri-registrare la sequenza finale e sostituire le clip con metraggio proveniente da una delle altre videocamere. La sequenza può essere montata come tutte le altre, usando gli strumenti e le tecniche di montaggio standard, aggiungendo effetti o creando composizioni con più tracce. Consultate "Registrare nuovamente montaggi multicamera" a pagina 163 e "Regolare montaggi multicamera in un pannello Timeline" a pagina 163.

Per un'esercitazione su come sincronizzare videocamere multiple e passare dall'una all'altra, consultate www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_multicam_it. Per un filmato esplicativo sul montaggio multicamera, visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0234_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_multicam_it

www.adobe.com/go/vid0234_it

Multi-camera Synchronize di Jon Barrie sul sito Web Creative COW

L'utilizzo del Monitor multicamera

Questo monitor riproduce il metraggio di ogni videocamera e mostra un'anteprima della sequenza montata finale. Quando registrate la sequenza finale, fate clic sull'anteprima di una videocamera per attivarla e registrare metraggio da quella. La comparsa di un bordo giallo (per la riproduzione) o rosso (per la registrazione) indica la videocamera attiva.

Monitor multicamera comprende i normali controlli di trasferimento e riproduzione e le scelte rapide da tastiera. Il pulsante Riproduzione continua attiva la riproduzione attorno al punto di montaggio nell'anteprima, compresi tutti i fotogrammi preroll e postroll specificati nelle preferenze generali.

Nota: *se nel Monitor multicamera lo stesso fotogramma è visualizzato nell'anteprima estesa sia di sinistra che di destra, la clip corrente non è multicamera oppure è una clip multicamera che non è stata attivata.*

Visualizzare il Monitor multicamera

❖ Selezionate la sequenza multicamera di destinazione in un pannello Timeline e scegliete Monitor multicamera dal menu Finestra.

- Per nascondere l'anteprima della sequenza registrata e visualizzare solo le anteprime delle videocamere, deselezionate Mostra monitor anteprima dal menu del pannello Monitor multicamera.
- Per ridimensionare il Monitor multicamera, trascinatene un bordo o un angolo.

Aggiungere clip per il montaggio multicamera

In una sessione di montaggio multicamera potete usare qualsiasi tipo di oggetto multimediale, compreso il metraggio di più videocamere e le immagini fisse. Assemblate gli oggetti multimediali in una sequenza fino a un massimo di quattro tracce video e quattro audio. Per gestire l'uso di più nastri in una videocamera, potete aggiungere più clip a una traccia.

Una volta assemblate le clip, sincronizzatele, quindi create e attivate la sequenza di destinazione.

1 Scegliete File > Nuovo > Sequenza.

2 Inserite clip provenienti dalle singole videocamere in tracce separate. Usate le tracce video e audio da 1 a 4. Potete modificare le clip come richiesto.

Nota: *le clip video e audio inserite oltre la quarta traccia non sono disponibili per il montaggio multicamera.*

Sincronizzare le clip

Assicuratevi di aver contrassegnato i punti di sincronizzazione per il metraggio delle singole fotocamere prima di provare a sincronizzarle. Potete definire i punti di sincronizzazione impostando analogamente marcatori numerati per ogni clip oppure riassegnando per ognuna il codice di tempo. Consultate "Aggiungere marcatori" a pagina 208 e "Impostare manualmente il codice di tempo per una clip" a pagina 87.

Nota: *Adobe Premiere Pro sincronizza le clip con un montaggio per sovrapposizione. Se nella stessa traccia ci sono più clip, assicuratevi di non sovrascrivere le clip adiacenti.*

1 Selezionate le clip da sincronizzare.

2 Selezionate una traccia (facendo clic sull'intestazione) per allineare su di essa le altre clip.

Se ad esempio sincronizzate le clip sullo stacco, la fine di ogni clip si allinea con lo stacco della traccia di destinazione. Se la sincronizzazione di una clip comporta che l'attacco cada prima del punto zero della sequenza, la clip viene tagliata.

Nota: *se una traccia di una coppia audio/video collegata non è selezionata, la coppia perderà la sincronizzazione. Gli indicatori del fuori sincrono vengono visualizzati sulle clip.*

3 Scegliete Clip > Sincronizza, quindi scegliete una delle opzioni seguenti:

Inizio clip Sincronizza le clip al punto di attacco.

Fine clip Sincronizza le clip al punto di stacco.

Codice di tempo Sincronizza le clip al codice di tempo specificato. Se nel codice di tempo sorgente usate il valore delle ore per designare la videocamera, selezionate l'opzione Ignora ore per usare solo minuti, secondi e fotogrammi per sincronizzare le clip.

Marcatore clip numerato Sincronizza le clip al marcatore numerato specificato. Scegliete il numero di marcatore da usare dal menu a comparsa Marcatore.

Scegliete il numero di marcatore da usare dal menu a comparsa Marcatore.

Creare una sequenza di destinazione multicamera

1 Scegliete File > Nuovo > Sequenza.

2 Trascinate la sequenza contenente le clip multicamera in una traccia video della nuova sequenza. (consultate "Nidificare sequenze" a pagina 164).

3 Selezionate le tracce video e audio nella sequenza nidificata e scegliete Clip > Multicamera > Abilita. Il comando non è disponibile a meno che non sia stata selezionata la traccia video.

4 Nel Monitor multicamera, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video e scegliete la traccia video contenente la sequenza nidificata multicamera. Fate clic sul pulsante Seleziona traccia audio e scegliete la traccia audio contenente la sequenza nidificata multicamera.

Registrare montaggi multicamera

Il montaggio multicamera viene registrato in una sequenza di destinazione multicamera già assemblata. Consultate "Aggiungere clip per il montaggio multicamera" a pagina 161.

1 Selezionate la sequenza multicamera di destinazione in un pannello Timeline e scegliete Monitor multicamera dal menu Finestra.

2 Nel Monitor multicamera fate clic sul pulsante Attiva/Disattiva registrazione .

Nota: *potete anche passare in modalità registrazione durante la riproduzione facendo clic sull'anteprima di una videocamera nel Monitor multicamera.*

3 Per registrare audio da una videocamera selezionata nella traccia audio, selezionate Audio segue video nel menu del pannello Monitor multicamera. Deselezionate questa opzione per registrare audio dalla traccia audio selezionata nella sequenza sorgente.

Nota: *per mantenere l'audio da più tracce simultaneamente, unite tutte le tracce desiderate in un'unica traccia nella sequenza sorgente, selezionate la traccia audio risultante e deselezionate l'opzione Audio segue video.*

4 Fate clic sul pulsante di riproduzione nel Monitor multicamera per avviare la riproduzione del video da tutte le videocamere.

Il metraggio dalla videocamera attiva viene registrato nella sequenza di destinazione multicamera. Un bordo rosso indica la videocamera attiva e l'ampia anteprima mostra il contenuto della registrazione.

5 Per passare a un'altra videocamera e registrarne il contenuto, fate clic sulla relativa anteprima piccola nel Monitor multicamera.

Potete cambiare videocamera usando una scelta rapida da tastiera. I tasti 1, 2, 3 e 4 corrispondono a ciascuna videocamera.

6 Al termine della registrazione, fate clic sul pulsante Interrompi o Esegui registrazione per uscire dalla modalità di registrazione. Potete usare i controlli di riproduzione per visualizzare in anteprima la sequenza senza registrarci sopra.

La sequenza di destinazione viene aggiornata in modo da mostrare i punti di montaggio con i passaggi da una videocamera all'altra. Fotocamera 1 è la traccia predefinita nella sequenza di destinazione. Non si verifica alcuna registrazione e quindi non vengono creati punti di montaggio sino a quando non cambiate le videocamere. Ogni clip nella sequenza di destinazione viene etichettata con il numero di videocamera (MC1, MC2).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il montaggio multicamera" a pagina 159

"Registrare l'audio" a pagina 234

Riprodurre clip nel Monitor multicamera

1 Selezionate l'intestazione della traccia contenente le clip nella sequenza di destinazione multicamera, quindi scegliete Monitor multicamera dal menu Finestra.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Usate i controlli di riproduzione nel Monitor multicamera.
- Usate le scelte rapide da tastiera per la riproduzione (barra spaziatrice, J, K, L).

La videocamera attiva è quella la cui anteprima è contornata da un bordo giallo. Se fate clic su un'anteprima, il bordo diventa rosso e iniziare a registrare il metraggio di quella videocamera nella sequenza.

Nota: *il Monitor multicamera visualizza in anteprima solo il video di destinazione. Gli effetti applicati alla sequenza di destinazione non vengono visualizzati nel Monitor multicamera, a differenza di quelli applicati alla sequenza sorgente. Per visualizzare in anteprima una sequenza multicamera con effetti applicati alla sequenza di destinazione ed eventuali tracce video e audio, visualizzatela in anteprima nel monitor Programma.*

Registrare nuovamente montaggi multicamera

1 Posizionate l'indicatore del tempo corrente prima del montaggio da regolare.

2 Avviate la riproduzione nel Monitor multicamera. Quando la riproduzione raggiunge il punto da modificare, passate alla videocamera attiva facendo clic sulla corrispondete anteprima nel Monitor multicamera.

Nota: *la registrazione inizia solo quando passate alla telecamera attiva. Il bordo dell'anteprima della videocamera attiva passa da giallo a rosso.*

3 Al termine del montaggio, fate clic sul pulsante di interruzione della riproduzione nel Monitor multicamera.

Regolare montaggi multicamera in un pannello Timeline

❖ Eseguite una delle operazioni seguenti nella sequenza di destinazione multicamera:

- Per sostituire una clip con metraggio da un'altra videocamera, selezionate una clip in un pannello Timeline e scegliete Clip > Multicamera > Fotocamera [1,2,3,4].
- Usate uno degli strumenti di modifica standard per apportare modifiche in un pannello Timeline.

Inserire o sovrapporre clip in una sequenza multicamera

Potete apportare modifiche a una sequenza multicamera dalle clip delle quattro videocamere originali. Se ad esempio una videocamera ha ripreso un presentatore e un'altra uno schermo sul quale venivano proiettate diapositive, potete inframmezzare le riprese delle diapositive. Questa tecnica può offrire un'alternativa alla riregistrazione di sezioni della sequenza multicamera.

1 Fate doppio clic sulla sequenza di destinazione della multicamera in un pannello Timeline per aprirla nel monitor Sorgente.

Come il Monitor multicamera, il monitor Sorgente mostra le anteprime dei metraggi delle riprese originali della videocamera.

2 Fate clic sulla visualizzazione per il metraggio da aggiungere alla sequenza. La visualizzazione attiva è quella circondata da un bordo giallo.

3 Scegliete la sorgente della clip che desiderate modificate (video, audio o entrambe) e trascinate la clip in un pannello Timeline o usate i pulsanti Inserisci o Sovrapponi disponibili nel monitor Sorgente.

Utilizzo di sequenze multiple

Uno stesso progetto può contenere più sequenze e le varie sequenze all'interno di un progetto potrebbero avere impostazioni diverse. Le impostazioni per ciascuna sequenza vengono selezionate al momento della creazione, ma potete modificarne alcune dopo aver creato una sequenza.

- Per scambiare le sequenze, nel monitor Programma o nel pannello Timeline fate clic sulla linguetta della sequenza che volete utilizzare. La sequenza diventa la scheda in primo piano in entrambi i pannelli.
- Per visualizzare una sequenza in un pannello Timeline a parte, trascinate la scheda Sequenza al di fuori del pannello in un'area vuota. Per evitare che il pannello venga ancorato, trascinate tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Per aprire una sequenza nel monitor Sorgente, premete il tasto Ctrl o Comando e fate doppio clic sulla sequenza nel pannello Progetto. Nel pannello Timeline, premete il tasto Ctrl o Comando e fate doppio clic su una sequenza nidificata.

Aprire pannelli Timeline aggiuntivi

Se in un progetto è presente più di una sequenza, potete aprire più di un pannello Timeline.

1 Aprire più di una sequenza. Per ulteriori informazioni sull'apertura delle sequenze, consultate "Aprire una sequenza" a pagina 172.

Ciascuna sequenza verrà visualizzata nella relativa scheda nel pannello Timeline predefinito.

2 Trascinate una scheda di sequenza e rilasciatela in un'altra area di ancoraggio.

La scheda della sequenza si apre in un nuovo pannello Timeline.

Nidificare sequenze

Potete nidificare le sequenze all'interno di altre sequenze, con qualunque profondità, per creare raggruppamenti e gerarchie complesse. Potete nidificare una sequenza all'interno di un'altra avente impostazioni di base temporale, dimensioni di fotogramma e proporzioni dei pixel diverse. Una sequenza nidificata appare come una clip video/audio collegata, anche se la sequenza d'origine contiene varie tracce video e audio.

È possibile selezionare, spostare, tagliare e applicare effetti alle sequenze nidificate, come a qualunque altra clip. Tutte le modifiche apportate alla sequenza sorgente si riflettono in tutte le istanze nidificate create a partire da questa.

La possibilità di nidificare le sequenze consente di impiegare svariate tecniche per velocizzare il lavoro e creare effetti altrimenti difficili o impossibili da ottenere.

- Riutilizzare le sequenze. Quando volete ripetere una sequenza, soprattutto se complessa, potete crearla una sola volta e quindi nidificarla in un'altra secondo le esigenze.
- Applicare impostazioni diverse alle copie di una sequenza. Se ad esempio volete riprodurre una sequenza ripetutamente ma ogni volta con un effetto diverso, potete semplicemente applicare un effetto diverso a ciascuna istanza della sequenza nidificata.

- Ottimizzare lo spazio di lavoro. Create separatamente sequenze complesse e a più livelli; quindi aggiungetele alla sequenza principale come se si trattasse di una singola clip. In questo modo potrete evitare di dover gestire molte tracce nella sequenza principale; si limita inoltre il rischio di spostare inavvertitamente le clip durante l'elaborazione (con rischio di perdita della sincronia).
- Creare raggruppamenti complessi ed effetti nidificati. Nonostante possiate ad esempio applicare solo una transizione a un punto di montaggio, potete nidificare le sequenze e applicare una nuova transizione a ogni clip creata, realizzando transizioni all'interno di transizioni. Oppure potete creare l'effetto di immagini all'interno di altre immagini, in cui ogni immagine è una sequenza nidificata contenente una serie di clip, transizioni ed effetti.

Quando nidificate le sequenze, ricordate le seguenti limitazioni:

- Non potete nidificare una sequenza all'interno di se stessa.
- Non potete nidificare una sequenza contenente una traccia audio da 16 canali.
- Poiché le sequenze nidificate possono contenere riferimenti a molte clip, le azioni che coinvolgono una sequenza nidificata possono richiedere più tempo del previsto per l'elaborazione, in quanto Adobe Premiere Pro applica le azioni a tutte le clip componenti.
- Una sequenza nidificata rappresenta sempre lo stato corrente della relativa sorgente. La modifica del contenuto della sequenza sorgente si riflette nel contenuto delle istanze nidificate. La durata non viene direttamente interessata.
- La durata iniziale di una clip in una sequenza nidificata è determinata dalla sua sorgente. Comprende lo spazio vuoto all'inizio della sequenza sorgente, ma non lo spazio vuoto finale.
- Potete impostare attacchi e stacchi delle sequenze nidificate come per le altre clip. Tagliando una sequenza nidificata non agite sulla lunghezza della sequenza sorgente. Inoltre, la modifica della durata della sequenza sorgente non interessa la durata delle istanze nidificate esistenti. Per estendere le istanze esistenti e mostrare il materiale aggiunto alla sequenza sorgente, usate i metodi standard per il taglio. Viceversa, una sequenza sorgente accorciata provoca l'aggiunta nell'istanza nidificata di un video nero e senza audio (che potrebbe dover essere eliminato dalla sequenza nidificata).

Nidificare una sequenza in un'altra

❖ Trascinate una sequenza dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente nella traccia o nelle tracce appropriate della sequenza attiva, o usate uno dei metodi di montaggio descritti per l'aggiunta di una clip.

Nota: *non è necessario eseguire il rendering dell'audio prima di modificare una sequenza nidificata.*

Creare una sequenza nidificata da una selezione di clip

1 In una sequenza, selezionate una o più clip che desiderate inviare a una sequenza nidificata.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate Clip > Nidifica.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e selezionate Nidifica.

Adobe Premiere Pro taglia le clip selezionate dalla sequenza, le invia a una nuova sequenza, quindi nidifica la nuova sequenza in quella originale, a partire dal punto in cui si trovava la prima clip selezionata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare una o più clip" a pagina 194

Aprire la sorgente di una sequenza nidificata

❖ Fate doppio clic su una clip in una sequenza nidificata. La sorgente della sequenza nidificata diventa la sequenza attiva.

Visualizzare un fotogramma sorgente da una sequenza nidificata

Per mostrare una clip in una sequenza nidificata (ad esempio, per modificarla), potete aprire rapidamente la sequenza sorgente esattamente sul fotogramma che volete visualizzare.

1 Nel pannello Timeline, usate come destinazione la traccia in cui si trova la sequenza nidificata facendo clic sull'intestazione della traccia. Se come destinazione usate più tracce, per selezionare la sequenza nidificata viene usata la traccia di destinazione che si trova in cima.

2 Trascinate l'indicatore tempo corrente della sequenza nidificata che volete mostrare nella sequenza originale.

3 Premete Maiusc+T per aprire la sequenza sorgente nel pannello Timeline, con l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma specificato nella sequenza nidificata.

4 Fate doppio clic sulla clip cui si trova l'indicatore del tempo corrente per aprire la clip nel monitor Sorgente.

Creazione delle clip

In Adobe Premiere Pro potete creare le clip mediante l'importazione di file, la duplicazione di altre clip o la creazione di clip secondarie. Potete creare una istanza di clip utilizzando una clip in una sequenza.

Clip sorgente, istanze di clip, clip secondarie e clip duplicate

In Adobe Premiere Pro, una clip da riferimento a un file sorgente. Se si taglia o si modifica in altro modo una clip, il file sorgente non viene modificato. Ad esempio, se importate un file di 30 minuti in Adobe Premiere Pro, viene creata una clip di 30 minuti che fa riferimento a quel file sorgente. Se tagliate la clip a una durata di 5 minuti, il file sorgente da 30 minuti rimane intatto ma la clip fa riferimento solo a una sezione di 5 minuti di tale file. Adobe Premiere Pro registra le informazioni sulle clip in campi di metadati per le clip nei file progetto; le informazioni sui file sorgente sono invece memorizzate nei campi dei metadati XMP.

Potete tagliare le clip sorgente, le istanze di clip, le clip secondarie e le clip duplicate. Potete tagliare tutti i tipi di clip in sequenze allo stesso modo. I tipi di clip differiscono come segue:

Clip sorgente (master) La clip importata originariamente nel pannello Progetto. Per impostazione predefinita viene elencata una sola volta nel pannello Progetto. Eliminando una clip sorgente dal pannello Progetto, vengono eliminate anche tutte le sue istanze.

Istanza di clip Un riferimento dipendente da una clip sorgente, usato in una sequenza. Ogni volta che aggiungete una clip a una sequenza, create una nuova istanza della clip. Un'istanza di clip usa il nome e il riferimento del file sorgente usato dalla relativa clip sorgente. Le istanze delle clip non sono elencate nel pannello Progetto, ma sono differenziate nel menu del monitor Sorgente se le aprite in tale visualizzazione. Il menu del monitor Sorgente elenca le istanze per nome, nome della sequenza e Attacco.

Clip secondaria Una sezione di una clip master che fa riferimento al file multimediale della clip master. Usate le clip secondarie per fare riferimento a distinte sezioni di clip master più lunghe. Consultate "Creazione delle clip secondarie" a pagina 167.

Clip duplicata Una copia indipendente di una clip sorgente, creata manualmente con il comando Modifica > Duplica. Potete inoltre creare una clip duplicata importando lo stesso file più volte. A differenza di un'istanza di clip, una clip duplicata contiene un proprio riferimento al file sorgente della clip sul disco ed esiste come clip a parte nel pannello

Progetto. Adobe Premiere Pro non elimina le clip duplicate quando si elimina l'originale dal pannello Progetto. Le clip master e duplicate possono essere rinominate separatamente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Utilizzo dei metadati delle clip e metadati dei file" a pagina 123

Duplicare una clip

1 Nel pannello Progetto, selezionate una clip e scegliete Modifica > Duplica.

2 Per cambiare il nome della clip duplicata, scegliete Clip > Rinomina e digitate un nuovo nome.

potete inoltre creare una clip duplicata copiandola e incollandola nel pannello Progetto (o in sue cartelle), tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o comando (Mac OS) mentre trascinate una clip nel pannello Progetto.

Creazione delle clip secondarie

Una clip secondaria è una sezione di una clip (sorgente) master che deve essere montata e gestita separatamente nel progetto. Potete usare le clip secondarie per organizzare file multimediali lunghi.

Le modalità per usare le clip secondarie in un pannello Timeline sono del tutto analoghe a quelle delle clip master. Il taglio e il montaggio di una clip secondaria sono vincolati dei punti di attacco e stacco ma potete regolare la clip in modo da includere una parte più o meno estesa della clip master.

Le clip secondarie fanno riferimento al file multimediale della clip master. Se eliminate o mettete non in linea una clip master e ne conservate su disco il relativo file multimediale, la clip secondaria e la relativa istanza restano in linea. Se invece il file multimediale originale non è più sul disco, diventano non in linea la clip secondaria e le relative istanze. Se ricollegate una clip master, le relative clip secondarie restano collegate al file multimediale originale.

Se riacquisite o ricollegate una clip secondaria, essa diventa una clip master e vengono interrotti tutti i collegamenti al file multimediale originale. Il file multimediale riacquisito comprende solo la porzione che contiene riferimenti della clip secondaria. Tutte le istanze delle clip secondarie vengono ricollegate al file multimediale riacquisito.

Non potete trasformare in clip secondarie i seguenti tipi di clip:

- Selezioni di più clip
- Titoli, immagini fisse, clip sintetiche
- Clip di sequenze
- Clip raggruppate
- Clip con collegamenti modificabili

Per usare una clip master e le relative clip secondarie in un altro progetto, importate il progetto che contiene le clip.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Clip sorgente, istanze di clip, clip secondarie e clip duplicate" a pagina 166

Creare una clip secondaria dal pannello Progetto

Potete creare una clip secondaria dalle clip sorgente o da altre clip secondarie formate da un unico file multimediale.

1 Fate doppio clic su una clip nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.

2 Nel Monitor sorgente, impostate il punto di attacco e stacco per la clip secondaria. Uno o entrambi i punti di attacco e stacco devono differire dai rispettivi punti di attacco e stacco della clip sorgente.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Clip > Crea clip secondaria, inserite un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.
- Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate la clip sul pannello Progetto. Digitate un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.

La clip secondaria compare nel pannello Progetto con un'icona Clip secondaria , , , . L'icona varia a seconda del tipo di file multimediale.

Potete anche creare una clip secondaria selezionando la clip sorgente nel pannello Progetto o nel monitor Sorgente, scegliendo Clip > Modifica clip secondaria e impostando per essa i tempi di inizio e fine del file multimediale.

Creare una clip secondaria da un pannello Timeline

Potete creare clip secondarie da un pannello Timeline.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate un'istanza della clip da una sequenza a un contenitore aperto in un pannello Progetto. Digitate un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse su un'istanza di una sequenza e selezionate Crea clip secondaria. Digitate un nome per la clip secondaria e fate clic su OK.

Regolare i tempi di inizio e fine del file multimediale di una clip secondaria

1 Selezionate la clip secondaria nel pannello Progetto.

2 Scegliete Clip > Modifica clip secondaria.

3 Modificate i campi del codice di tempo di inizio e fine della clip secondaria.

Nota: *se disponete di un'istanza di una clip secondaria, potete accorciarla entro i punti di attacco e stacco dell'istanza, evitando così la perdita di fotogrammi usati nella sequenza.*

Convertire una clip da secondaria a master

1 Selezionate la clip secondaria nel pannello Progetto.

2 Scegliete Clip > Modifica clip secondaria.

La clip convertita avrà tempi di inizio e fine uguali a quelli della clip master elencati nella finestra di dialogo Modifica clip secondaria.

3 Selezionate Converti in clip master e fate clic su OK.

Riprodurre una clip nel pannello Progetto

Potete usare l'*area di anteprima* nella parte superiore del pannello Progetto per visualizzare in anteprima le singole clip.

1 Selezionate la clip.

2 Premete il pulsante Riproduci nell'area di anteprima. Il pulsante Riproduci diventa un pulsante Interrompi. Premete Interrompi per arrestare la riproduzione. (La riproduzione della clip nell'area di anteprima non ha effetto sulle visualizzazioni del monitor Sorgente.)

Modifica delle proprietà delle clip con Interpreta metraggio

Potete modificare le proprietà di una clip selezionando le opzioni disponibili nella finestra di dialogo Interpreta metraggio.

- Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle opzioni Frequenza fotogramma, consultate "Modificare la frequenza fotogrammi di un file" a pagina 120.
- Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle opzioni Proporzioni, consultate "Proporzioni" a pagina 55.
- Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle opzioni Ordine campi, consultate "Cambiare l'ordine dei campi di una clip" a pagina 310.
- Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle opzioni Canale alfa, consultate "Impostazione della modalità di interpretazione di un canale alfa" a pagina 444.

Interpreta metraggio

1. Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla clip per la quale desiderate modificare una proprietà.
2. Selezionate Interpreta metraggio.
3. Selezionate le opzioni desiderate, quindi fate clic su OK.

Creazione di clip speciali (sintetiche)

Creare un contatore (solo Windows)

Se intendete creare output su pellicola da una sequenza, potrebbe essere utile aggiungere un contatore. Un contatore è utile per verificare che audio e video funzionino correttamente e siano sincronizzati. Potete creare e personalizzare un contatore universale da aggiungere all'inizio di un progetto. Il contatore dura 11 secondi.

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , in fondo al pannello Progetto e scegliete Contatore universale.
2. Nella finestra di dialogo Nuova sintetica, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano a queste impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il contatore. Fate clic su OK.
3. Nella finestra di dialogo Configurazione del contatore universale, specificate le seguenti opzioni, a seconda delle necessità:

Colore comparsa Specifica un colore per l'area circolare a comparsa di un secondo.

Colore sfondo Specifica un colore per l'area dietro al colore comparsa.

Colore linee Specifica un colore per le linee orizzontali e verticali.

Colore cerchi Specifica un colore per il doppio cerchio intorno ai numeri.

Colore numeri Specifica un colore per i numeri del conto alla rovescia.

Punto sullo schermo al termine Visualizza un cerchietto nell'ultimo fotogramma del contatore.

Segnale acustico al 2 Esegue un segnale acustico allo scattare dei due secondi.

Segnale acustico ad ogni secondo Esegue un segnale acustico all'inizio di ogni secondo del contatore.

4 Fate clic su OK.

Potete personalizzare una clip contatore facendo doppio clic su di essa nel pannello Progetto.

Creare barre colorate e un tono di 1 kHz

Potete creare una clip di un secondo contenente barre colorate e un tono di 1 kHz come riferimento per calibrare l'apparecchiatura video e audio.

1 Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , in fondo al pannello Progetto e scegliete Monoscopio.

2 Nella finestra di dialogo Nuova sintetica, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano a queste impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il monoscopio. Fate clic su OK.

Nota: *alcuni flussi di lavoro audio devono essere calibrati con un tono di un livello specifico. Il livello predefinito del tono di 1 kHz è 012 dB con riferimento a 0 dBfs. Potete personalizzare il livello del tono per adattarlo al flusso di lavoro audio scegliendo Clip > Opzioni audio > Guadagno audio con una clip selezionata. Se selezionate la clip barre e toni nel pannello Progetto, viene impostato il livello di guadagno predefinito per le nuove istanze della clip. Se selezionate una clip in un pannello Timeline, il livello viene modificato solo per tale istanza della clip.*

Creare video nero

Le aree vuote della traccia appaiono nere se non vi sono altre aree di clip visibili su tracce video sottostanti. Se necessario, potete anche creare delle clip di video nero opaco da usare in qualsiasi punto di una sequenza. Un video nero si comporta come un'immagine fissa. Per creare una clip di colore diverso, utilizzate un mascherino colore (consultate "Creare un mascherino in tinta unita" a pagina 454).

1 Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , in fondo al pannello Progetto e scegliete Video nero.

2 Se necessario, nella finestra di dialogo Nuovo video nero, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano a queste impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il video nero. Per impostazione predefinita, la durata della nuova clip è di 5 secondi. Fate clic su OK.

Potete modificare la durata predefinita delle clip di video nero e delle clip di immagini fisse nel riquadro Generali della finestra di dialogo Preferenze. Per ulteriori informazioni, consultate "Modificare la durata predefinita delle immagini fisse" a pagina 318.

Creare un mascherino colorato

1 Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento , in fondo al pannello Progetto e scegliete Mascherino colore.

2 Nella finestra di dialogo Nuova sintetica, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano a queste impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il mascherino colorato. Fate clic su OK.

3 Nel Selettore colore, selezionate un colore per il mascherino colorato e fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe" a pagina 331

Creare una clip video trasparente

Video trasparente è una clip sintetica come Video nero, Barre e toni e Mascherino. Si rivela utile per applicare un effetto che genera una propria immagine e conserva la trasparenza, come l'effetto Codice di tempo o l'effetto Fulmine. Potete considerare Video trasparente come "Cancella mascherino".

Non potete applicare qualsiasi effetto a Video Trasparente, ma solo quelli che manipolano il canale alfa. I seguenti sono alcuni degli effetti che potete utilizzare con una clip video trasparente:

- Codice di tempo
- Scacchiera
- Cerchio
- Ellisse
- Griglia
- Riflesso lente
- Fulmine
- Secchiello
- Scrivi sopra

1. Nel pannello Progetto, fate clic sul pulsante Nuovo elemento in fondo al pannello Progetto e scegliete Video trasparente.
2. Nella finestra di dialogo Nuova sintetica, impostate Larghezza, Altezza, Base temporale e Proporzioni pixel in modo che corrispondano a queste impostazioni per la sequenza in cui utilizzerete il video trasparente. Fate clic su OK.
3. Dal Pannello Progetto, trascinate la clip video trasparente fino alla traccia più elevata in una sequenza, allungatela quanto desiderate e applicate un effetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetti di tipi di trasparenza" a pagina 401

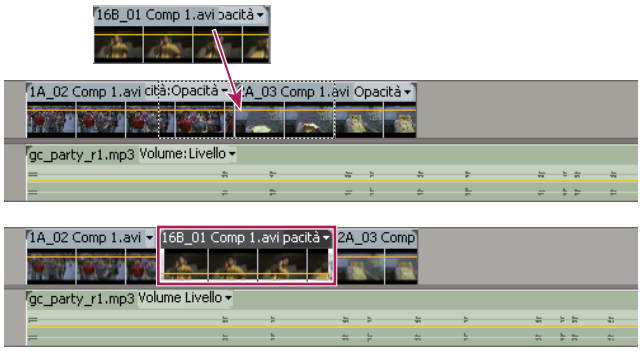
Aggiunta di clip a una sequenza

Aggiungere clip a una sequenza

Potete aggiungere clip a una sequenza utilizzando queste tecniche:

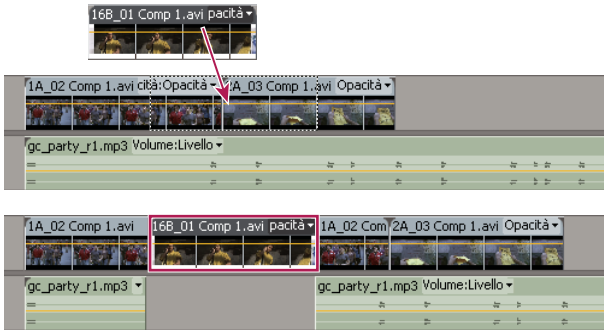
- Trascinate la clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente a un pannello Timeline o al monitor Programma.
- Per aggiungere clip a un pannello Timeline, usate i pulsanti Inserimento e Sovrapposizione nel monitor Sorgente. Potete altrimenti usare le scelte rapide da tastiera associate a questi pulsanti.
- Montate automaticamente una sequenza dal pannello Progetto.

Un *montaggio per sovrapposizione* aggiunge una clip sostituendo qualunque fotogramma già inserito in una sequenza che parte dal punto di montaggio e si estende per l'intera lunghezza della clip. La sovrapposizione è il metodo predefinito quando si trascina una clip in una sequenza o quando si ridispongono le clip in una sequenza.



Aggiungere una clip sovrapponendola a clip esistenti

Nel *montaggio per inserimento*, l'aggiunta di una clip alla sequenza impone alle clip successive di scorrere in avanti per fare posto alla nuova clip. Quando trascinate una clip, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per passare alla modalità di inserimento.



Aggiungere una clip inserendola tra le clip

Se una o più tracce sono bloccate, un montaggio per inserimento determina lo spostamento delle clip in tutte le tracce non bloccate. Per impedire che il montaggio per inserimento faccia spostare le clip di una traccia, occorre bloccare quest'ultima. In alternativa, fate clic sul pulsante Blocco sincronizzazione nell'intestazione di ciascuna traccia che desiderate far spostare.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tracce di destinazione" a pagina 173

Aprire una sequenza

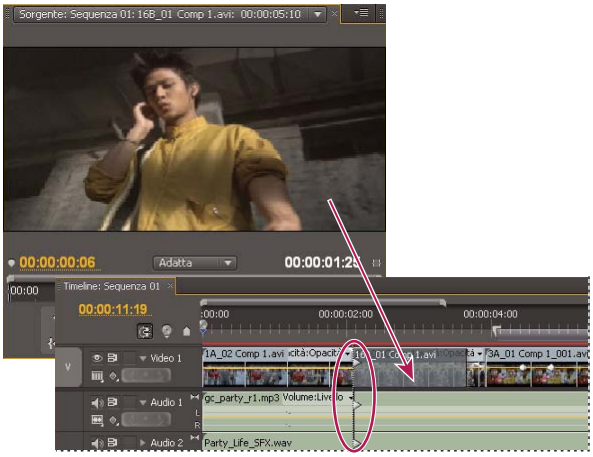
❖ In un pannello Progetto, fate doppio clic su una sequenza.

La sequenza si aprirà in un pannello Timeline.

Tracce di destinazione

Una sequenza può contenere diverse tracce video e audio. Quando aggiungete una clip a una sequenza dovete specificare quale traccia o quali tracce deve occupare. Potete usare come destinazione una o più tracce sia del tipo di audio che del tipo di video. Il modo con cui si specificano le tracce di destinazione dipende dal metodo di montaggio usato.

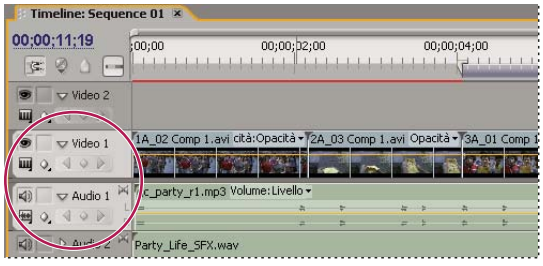
- Quando trascinate una clip per aggiungerla a una sequenza, contrassegnate la traccia come destinazione rilasciando la clip nella traccia. Se state inserendo la clip, tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate, le tracce il cui contenuto verrà spostato sono indicate da triangolini.



Definire la traccia di destinazione mentre trascinate una clip in una sequenza

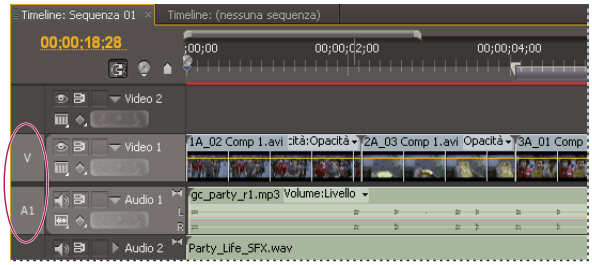
- Quando aggiungete clip a una sequenza usando i comandi del monitor Sorgente (o le scelta rapide da tastiera), dovete specificare in anticipo le tracce di destinazione. Non potete contrassegnare contemporaneamente come traccia di destinazione più tracce video o più tracce audio. Inoltre, potete decidere di contrassegnare come traccia di destinazione una sola traccia video o una sola traccia audio. Fate clic sulle tracce da usare come destinazione nell'area dei titoli delle tracce di un pannello Timeline. L'area dell'intestazione della traccia relativa a una traccia di destinazione appare evidenziata.

Potete anche assegnare le scelte rapide da tastiera ad alcuni comandi di impostazione della destinazione della traccia.



Intestazione evidenziata delle tracce video e audio di destinazione

- Potete mappare le tracce di una clip nel Monitor sorgente su una o più tracce di una sequenza trascinando l'indicatore della traccia sorgente che rappresenta ciascuna delle tracce della clip sorgente in una o più tracce selezionate della sequenza. Gli indicatori delle tracce sorgente audio possono essere inseriti solo nelle tracce audio corrispondenti alla configurazione del canale della clip sorgente. Ad esempio, l'indicatore della traccia audio per una clip stereo può essere inserito solo in una traccia stereo in una sequenza.



Indicatori di traccia sorgente evidenziati per tracce video e audio

Se sovrapponete una clip, ciò influisce solo sulle clip delle tracce di destinazione, sia che trasciniate la clip o usiate il pulsante Sovrapponi del monitor Sorgente.

Se inserite una clip, essa viene inserita nelle tracce di destinazione e le clip presenti in qualunque traccia sbloccata in cui viene inserita la clip sorgente vengono spostate per consentire l'inserimento. Potete inoltre specificare l'inserimento di altre tracce attivando Blocco sincronizzazione.

Per inserire una clip e non spostare altre clip in altre tracce, trascinate la clip nella traccia tenendo premuti Ctrl-Alt (Windows) o Comando-Opzione (Mac OS).

Potete trascinare le clip video in qualunque traccia video; le clip audio invece possono essere trascinate solo su una traccia audio compatibile. Le tracce audio non possono essere inserite nella traccia audio master o nelle tracce submix, ma solo nelle tracce audio di tipo corrispondente: mono, stereo o 5.1 (consultate "Le tracce audio in una sequenza" a pagina 214).

Le clip con video e audio collegato possono essere trascinate su una traccia video o audio, ma le componenti video e audio della clip verranno visualizzate separatamente nelle relative tracce.

***Nota:** potete trascinare una clip in qualunque traccia compatibile e non bloccata nella sequenza, indipendentemente dalla traccia di destinazione scelta. Non è possibile contrassegnare una traccia bloccata come traccia di destinazione. Se viene bloccata, la traccia di destinazione non è più tale.*

Trascinare video e audio in una sequenza

Per impostazione predefinita, quando vengono rilasciate in una sequenza, le componenti video e audio delle clip collegate appaiono nelle tracce corrispondenti (ad esempio, Video 1 e Audio 1), a meno che il tipo di canale audio non sia incompatibile con la traccia di destinazione. In questo caso l'audio collegato appare nella successiva traccia compatibile o viene automaticamente creata una traccia compatibile.

***Nota:** una clip audio trascinata su una traccia incompatibile viene automaticamente spostata nella successiva traccia compatibile, anche se quest'ultima è già occupata da un'altra clip audio. Fate attenzione quindi a non modificare le clip già inserite nella sequenza.*

Tuttavia, potete modificare questo comportamento tenendo premuto il tasto Maiusc mentre eseguite il trascinamento.

***Nota:** Per informazioni sulla creazione di tracce compatibili con le risorse usate, consultate Operazioni con le tracce e Creare un predefinito personale di sequenza.*

Il monitor Programma può aiutarvi a determinare il punto in cui posizionare la clip che state aggiungendo alla sequenza. Durante il montaggio per sovrapposizione, il monitor mostra i fotogrammi della sequenza adiacenti ai fotogrammi di apertura e chiusura della nuova clip. Durante il montaggio per inserimento, vengono mostrati i fotogrammi adiacenti al punto di inserimento.

1 (Facoltativo) Aprite una clip nel monitor Sorgente e impostatene i punti di attacco e stacco. (Consultate "Operazioni con i punti di attacco e stacco" a pagina 182.)

Se non desiderate impostare i punti di attacco e stacco, potete trascinare la clip direttamente da un raccoglitore o dalla miniatura di anteprima nel pannello Progetto.

2 Per allineare i bordi delle clip quando le trascinate, assicuratevi che in un pannello Timeline sia attivo il pulsante Effetto calamita .

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per trascinare porzioni audio e video di una clip in tracce specifiche, trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto fino a una timeline. Quando la parte video della clip viene a trovarsi al di sopra della traccia video desiderata, tenete premuto Maiusc. Continuate a tenere premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento verso il basso, oltre la barra che separa le tracce video e audio. Quando la parte audio della clip viene a trovarsi al di sopra della traccia audio desiderata, rilasciate il pulsante del mouse e il tasto Maiusc.
- Per trascinare la porzione video di una clip fino alla traccia Video1 e l'audio fino a una qualsiasi traccia audio, trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto oltre la linea che separa le tracce video dalle tracce audio. Rilasciate la clip sopra la traccia audio in cui desiderate inserire la porzione audio. La parte video della clip resterà nella traccia Video 1 e la parte audio verrà inserita nella traccia audio desiderata.
- Per eseguire un montaggio per sovrapposizione, trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia opportuna in un pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore si trasforma nell'icona di sovrapposizione .
- Per eseguire un montaggio per inserimento, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate la clip dal monitor Sorgente al punto o dal pannello Progetto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia in un pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore si trasforma nell'icona di inserimento . In corrispondenza del punto di inserimento vengono visualizzate delle frecce in tutte le tracce.
- Per eseguire un montaggio per inserimento e spostare solo le tracce di destinazione, tenete premuto Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) e trascinate la clip dal monitor Sorgente o dal pannello Progetto al punto in cui desiderate che inizi la clip nella traccia in un pannello Timeline. L'area di destinazione viene evidenziata e il puntatore si trasforma nell'icona di inserimento . In corrispondenza del punto di inserimento vengono visualizzate delle frecce solo nelle tracce a cui avete aggiunto la clip.
- (Solo per tastiere Roman) Per ingrandire o ridurre la visualizzazione di una clip mentre la rilasciate in un pannello Timeline, trascinate e premete il tasto uguale (=) per aumentare il fattore di ingrandimento o il tasto meno (-) per ridurlo. Non utilizzate il tastierino numerico.

La clip viene inserita in un pannello Timeline e questo diventa attivo, in modo da facilitare la riproduzione della clip appena aggiunta alla sequenza.

Nota: *per sovrapporre o inserire una clip, potete anche trascinarla, o trascinarla tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), nel monitor Programma. Assicuratevi che la traccia di destinazione in un pannello Timeline sia quella desiderata e che l'indicatore del tempo corrente si trovi nel punto della sequenza in cui volete aggiungere la clip. Per impedire che un montaggio per inserimento si sposti nelle clip in qualsiasi traccia, disattivate Blocco sincronizzazione per tale traccia oppure, in alternativa, bloccate la traccia.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tracce di destinazione" a pagina 173

"Aggiungere clip a una sequenza" a pagina 171

"Operazioni con le tracce" a pagina 144

"Creare un predefinito personale di sequenza" a pagina 153

Trascinare solo video o solo audio in una sequenza

A una sequenza potete aggiungere la traccia video, la traccia audio o entrambe le tracce di una clip. Quando trascinate una clip da un pannello Progetto o dall'area di visualizzazione principale del Monitor sorgente, aggiungete automaticamente entrambe le tracce. Per aggiungere solo una traccia, aggiungetela dal monitor Sorgente.

1 Fate doppio clic su una clip in un pannello Progetto o Timeline per aprirla nel Monitor sorgente.

2 Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per trascinare sia i componenti audio che video della clip, eseguite un trascinamento da un qualsiasi punto all'interno dell'area di visualizzazione principale.
- Per trascinare solo il componente video, eseguite il trascinamento dall'icona Trascina solo video .
- Per trascinare solo il componente audio, eseguite il trascinamento dall'icona Trascina solo audio .

Nota: *Trascina solo video e Trascina solo audio non sono pulsanti. Sono solo delle icone che forniscono una posizione in cui fare clic quando hanno inizio le rispettive operazioni di trascinamento.*

Aggiungere una traccia durante l'inserimento di una clip

❖ Trascinate una clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente nello spazio vuoto sopra la traccia video più in alto (per una clip video o collegata) o sotto la traccia audio più in basso (per una clip audio o collegata). Adobe Premiere Pro aggiunge una traccia audio, una traccia video o entrambe, a seconda del contenuto della clip sorgente.

Nota: *se nella sequenza non è presente una traccia non bloccata di tipo idoneo, ad esempio una traccia audio stereo per una clip sorgente stereo, viene creata automaticamente una nuova traccia in cui inserire la clip.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con le tracce" a pagina 144

Inserire una clip in una sequenza

1 Fate doppio clic su una clip in un pannello Progetto o in una sequenza per aprirla nel Monitor sorgente.

2 Posizionate l'indicatore del tempo corrente nel punto della sequenza in cui desiderate inserire la clip.

3 Nel pannello Timeline, fate clic sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate inserire i componenti della clip sorgente per usarli come destinazione.

4 Trascinate gli indicatori delle tracce della clip sorgente sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate inserire i componenti della clip sorgente.

5 Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare in seguito all'inserimento.

Nota: *qualsiasi traccia usata come destinazione o attivata per il blocco della sincronizzazione è interessata dall'inserimento; solo le tracce non usate come destinazione con Blocco sincronizzazione disattivato non sono interessate. Se una traccia non dispone di nessun indicatore di traccia sorgente, oppure se la traccia non viene usata come destinazione ma agite su di essa in quanto è attivato il blocco della sincronizzazione, nella traccia viene inserito uno sfondo vuoto in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente per la durata della clip sorgente.*

6 Nel Monitor sorgente, fate clic sul pulsante Inserisci .

I componenti audio e video della clip verranno inseriti nelle tracce selezionate in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente. Le clip a destra della sua posizione sulla propria traccia e le tracce con Blocco sincronizzazione attivato si sposteranno a destra nella misura corrispondente alla lunghezza della clip inserita.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.adobe.com/go/lrvid4072_pr_it

Destinazione delle tracce migliorata

Sovrapporre una clip in una sequenza

1 Fate doppio clic su una clip in un pannello Progetto o in una sequenza per aprirla nel Monitor sorgente.

2 Inserite l'indicatore del tempo corrente nel punto della sequenza in cui desiderate sovrapporre la clip.

3 Fate clic sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate sovrapporre i componenti della clip sorgente per usarli come destinazione.

4 Trascinate gli indicatori delle tracce della clip sorgente sulle intestazioni delle tracce in cui desiderate sovrapporre i componenti della clip sorgente.

Nota: *durante un montaggio per sovrapposizione, se una traccia dei destinazione non dispone dell'indicatore della traccia sorgente, su di essa verrà inserito uno sfondo vuoto per la durata della clip sorgente, rimuovendo gli eventuali contenuti presenti in quel punto.*

5 Nel Monitor sorgente, fate clic sul pulsante Sovrapponi .

I componenti audio e video della clip verranno sovrapposti alle tracce selezionate in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente.

Eseguire montaggi a tre e quattro punti

I monitor Sorgente e Programma forniscono i comandi per eseguire montaggi a tre e quattro punti (si tratta di tecniche standard del montaggio video tradizionale).

Nel montaggio *a tre punti* vengono creati due punti di attacco e uno di stacco oppure due di stacco e uno di attacco. Il quarto punto non deve essere impostato manualmente, in quanto viene calcolato a partire dai primi tre. In un tipico montaggio a tre punti, ad esempio, potete specificare i fotogrammi iniziale e finale della clip sorgente (punti di attacco e stacco sorgente) e il punto di inizio della clip all'interno della sequenza (punto di attacco della sequenza). Il punto in cui la clip si conclude nella sequenza (lo stacco non specificato della sequenza) viene determinato automaticamente a partire dai tre punti definiti in precedenza. In ogni caso, una qualunque combinazione di tre punti consente di creare un montaggio. Ad esempio, in una sequenza a volte è più importante il punto finale di una clip che non quello iniziale. In tal caso i tre punti devono includere l'attacco e lo stacco sorgente e lo stacco della sequenza. D'altro canto, se una clip deve iniziare e finire in punti prestabiliti della sequenza, ad esempio in corrispondenza del commento vocale di sottofondo, sarà necessario impostare due punti nella sequenza e un solo punto sorgente.

In un montaggio a *quattro punti*, si impostano i punti di attacco e stacco sia sorgente che della sequenza. Il montaggio a quattro punti si usa quando sono importanti i fotogrammi iniziale e finale sia della clip sorgente che della sequenza. Se la durata della sorgente contrassegnata è diversa da quella della sequenza, Adobe Premiere Pro segnala la discrepanza e suggerisce soluzioni alternative.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con i punti di attacco e stacco" a pagina 182

"Tracce di destinazione" a pagina 173

Eseguire un montaggio a tre punti

1 In un pannello Progetto, fate doppio clic su una clip per aprirla nel monitor Sorgente.

2 Fate clic sulle intestazioni delle tracce in un pannello Timeline nel quale desiderate aggiungere la clip per usarle come destinazione.

3 Nella timeline, trascinate gli indicatori della traccia sorgente sulle intestazioni delle tracce nelle quali desiderate inserire i componenti della clip.

4 Nei monitor Sorgente e Programma, impostate una qualunque combinazione di tre punti tra attacchi e stacchi.

5 Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eseguire un montaggio per inserimento, fate clic sul pulsante Inserisci .
- Per eseguire un montaggio per sovrapposizione, fate clic sul pulsante Sovrapponi .

Eseguire un montaggio a quattro punti

1 In un pannello Progetto, fate doppio clic su una clip per aprirla nel monitor Sorgente.

2 Fate clic sulle intestazioni delle tracce in un pannello Timeline nel quale desiderate aggiungere la clip per usarle come destinazione.

3 Nella timeline, trascinate gli indicatori della traccia sorgente sulle intestazioni delle tracce nelle quali desiderate inserire i componenti della clip.

4 Con il monitor Sorgente, contrassegnate un punto di attacco e un punto di stacco per la clip sorgente.

5 Con il monitor Programma, contrassegnate un punto di attacco e un punto di stacco nella sequenza.

6 Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eseguire un montaggio per inserimento, fate clic sul pulsante Inserisci .
- Per eseguire un montaggio per inserimento e far scorrere solo le clip nelle tracce di destinazione, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Inserisci .
- Per eseguire un montaggio per sovrapposizione, fate clic sul pulsante Sovrapponi .

7 Se la durata della sorgente contrassegnata e quella del programma sono diverse, selezionate una delle seguenti opzioni:

Cambia velocità clip (adatta allo spazio) Mantiene inalterati i punti di attacco e stacco della clip sorgente ma cambia la velocità della clip in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

Taglio apertura clip (lato sinistro) Modifica automaticamente il punto di attacco della clip in modo che la sua durata equivalga a quella determinata dai punti di attacco della sequenza.

Taglio chiusura clip (lato destro) Modifica automaticamente lo stacco della clip sorgente in modo da farne corrispondere la durata a quella determinata dai punti di attacco e stacco della sequenza.

Ignora attacco sequenza Non considera l'attacco della sequenza impostato ed esegue un montaggio a tre punti.

Ignora stacco sequenza Non considera lo stacco della sequenza impostato ed esegue un montaggio a tre punti.

Aggiungere automaticamente clip a una sequenza

Potete assemblare rapidamente un montaggio preliminare o aggiungere clip a una sequenza esistente. Le clip aggiunte possono includere le transizioni video e audio predefinite.

1 Impostate i punti di attacco e stacco per definire l'inizio e la fine di ogni clip.

2 Disponete le clip nel pannello Progetto. Potete aggiungere le clip alla sequenza sia nell'ordine in cui le selezionate sia nell'ordine in cui sono organizzate in un raccoglitore nella visualizzazione a icone. Inoltre, potete aggiungere sequenze o clip nei raccoglitori nidificati.

Potete disporre le clip in un raccoglitore sotto forma di storyboard impostando il pannello Progetto sulla visualizzazione a icone. (Consultate "Modificare le visualizzazioni del pannello Progetto" a pagina 111.)

3 Selezionate le clip nel pannello Progetto. Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), fate clic sulle clip nell'ordine desiderato o trascinate un rettangolo di selezione intorno a esse.

4 Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Aggiunta automatica alla sequenza .

5 Impostate le seguenti opzioni nella finestra di dialogo Aggiunta automatica alla sequenza, quindi fate clic su OK:

Ordine Specifica il metodo usato per determinare l'ordinamento delle clip quando vengono aggiunte alla sequenza. Se scegliete Ordine selezione, le clip vengono aggiunte nell'ordine con cui sono elencate nel pannello Progetto: dall'alto in basso nella visualizzazione a elenco oppure da sinistra a destra e dall'alto in basso nella visualizzazione a icone. Se scegliete Ordine selezione, le clip vengono aggiunte nell'ordine con cui sono state selezionate nel pannello Progetto.

Posizione Specifica come le clip vengono inserite nella sequenza. Se scegliete Sequenziale, le clip vengono inserite una dopo l'altra. Se scegliete Sui marcatori senza numero, le clip vengono inserite in corrispondenza dei marcatori di sequenza senza numero. e le opzioni relative alle transizioni diventano non disponibili.

Metodo Specifica il tipo di montaggio da eseguire. Scegliete Montaggio per inserimento per aggiungere le clip alla sequenza iniziando dalla posizione temporale corrente nella sequenza e facendo scorrere in avanti nel tempo le clip esistenti per fare posto al nuovo materiale. Scegliete Montaggio per sovrapposizione per fare in modo che il nuovo materiale sostituisca le clip già presenti nella sequenza.

***Nota:** il comando Aggiunta automatica alla sequenza ignora le tracce di destinazione e usa sempre le prime tracce audio e video disponibili partendo dal basso. Ad esempio, se Video1 e Audio1 sono bloccati, passerà automaticamente a Video 2 e Audio 2, oppure alla traccia dell'audio più basso con il tipo di canale corretto.*

Sovrapposizione clip Specifica la durata della transizione e l'entità dello spostamento di compensazione dei punti di attacco e stacco delle clip quando è selezionata l'opzione Applica transizione audio predefinita o Applica transizione video predefinita. Un valore di 30 fotogrammi, ad esempio, sposta i punti di attacco e stacco della clip di 15 fotogrammi ciascuno quando si aggiunge una transizione di 30 fotogrammi. Il valore predefinito di questa opzione è 15 fotogrammi. Un menu a comparsa consente di impostare le unità su Fotogrammi o Secondi.

Applica transizione audio predefinita Questa opzione crea una dissolvenza incrociata in ciascun punto di montaggio audio, usando la transizione audio predefinita (impostata nel pannello Effetti). L'opzione è disponibile solo quando sono presenti tracce audio tra le clip selezionate e l'opzione Posizione è impostata su Sequenziale. Non ha effetto quando l'opzione Sovrapposizione clip è impostata su 0.

Applica transizione video predefinita Questa opzione inserisce la transizione video predefinita (impostata nel pannello Effetti) in corrispondenza di ciascun punto di montaggio. L'opzione è disponibile solo quando l'opzione Posizione è impostata su Sequenziale e non ha effetto quando l'opzione Sovrapposizione clip è impostata su 0.

Ignora audio Questa opzione evita che l'audio presente nelle clip selezionate venga aggiunto automaticamente alla sequenza.

Ignora video Evita che il video presente nelle clip selezionate venga aggiunto automaticamente alla sequenza.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare e applicare le transizioni predefinite" a pagina 346

Mixaggio di tipi di clip in una sequenza

Nella stessa sequenza potete mescolare clip con frequenze fotogrammi, proporzioni e dimensioni fotogramma diverse. Ad esempio, se rilasciate una clip HD in una sequenza in un progetto SD, la clip verrà convertita in formato letterbox e assumerà automaticamente le dimensioni del fotogramma SD. Allo stesso modo, se rilasciate una clip SD in una sequenza in un progetto HD, la clip verrà automaticamente convertita in formato pillarbox.

Una barra di rendering verrà visualizzata al di sopra di qualsiasi clip in un pannello Timeline con gli attributi non corrispondenti alle impostazioni della sequenza. La barra di rendering indica che tali clip andranno sottoposte a rendering prima dell'output finale. Tuttavia, non indica necessariamente che non è possibile visualizzare un'anteprima delle clip in tempo reale. Se una barra di rendering gialla viene visualizzata al di sopra della clip, è probabile che la clip possa essere riprodotta in tempo reale senza che ne venga eseguito il rendering. Tuttavia, se una barra di rendering rossa viene visualizzata al di sopra della clip, è probabile che questa non possa essere riprodotta da Adobe Premiere Pro in tempo reale senza il rendering.

Una clip con una frequenza fotogrammi diversa da quella della sequenza verrà riprodotta da una sequenza alla frequenza fotogrammi della sequenza.

Sostituire una clip con un'altra in una timeline

Potete sostituire una clip in un pannello Timeline con un'altra clip dal monitor Sorgente o dal Cestino mantenendo gli effetti applicati alla clip originale in un pannello Timeline.

Utilizzando uno dei seguenti modificatori di tastiera, trascinate una clip dal pannello Progetto o dal monitor Sorgente su una clip in un pannello Timeline:

- Per usare il punto di attacco della nuova clip, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate. Potete usare il punto di attacco della nuova clip, ad esempio, se lo avete già tagliato per farlo iniziare nel punto desiderato dell'azione.
- Per applicare il punto di attacco della clip originale alla nuova clip, tenete premuto Maiusc+Alt (Windows) oppure Maiusc+Opzione (Mac OS) e trascinate. Potete applicare il punto di attacco della clip originale alla nuova clip, ad esempio, se la nuova clip era stata ripresa in sincronia rispetto alla clip originale utilizzando un'altra fotocamera. In questo caso, applicando il punto di attacco dalla clip originale, la nuova clip si avvierà dallo stesso punto dell'azione.

In un pannello Timeline la posizione di una clip e gli effetti vengono mantenuti e tutti gli effetti applicati alla clip originale vengono applicati alla nuova clip.

Potete inoltre sostituire una clip in un pannello Timeline selezionandola, selezionando in seguito una clip di sostituzione nel Cestino o nel monitor Sorgente e quindi selezionare Clip > Sostituisci con clip [tipo di sostituzione].

Sostituire il metraggio sorgente per una clip

Potete sostituire il metraggio sorgente per qualsiasi clip nel pannello Progetto. Sostituendo il metraggio sorgente per una clip, essa viene collegata a un nuovo file sorgente. Tutte le istanze della clip e le relative clip secondarie vengono conservate nel pannello Progetto e Timeline, insieme ai relativi punti di attacco e stacco e agli eventuali effetti applicati, intatti. Tuttavia, la clip viene collegata al metraggio sostitutivo, invece che a quello originale. Ad esempio, potete facilmente sostituire il metraggio segnaposto con il metraggio finale, oppure il metraggio con una colonna sonora in una determinata lingua con un identico metraggio con una colonna sonora in una lingua diversa e mantenere le stesse modifiche che avevate apportato con il metraggio originale.

1. Nel pannello Progetto, selezionate la clip per la quale desiderate il nuovo metraggio sorgente.
2. Selezionate Clip > Sostituisci metraggio.
3. Nella finestra di dialogo Sostituisci metraggio per, passate al file contenente il metraggio sostitutivo.

4 Per rinominare la clip con il nome del file del metraggio sostitutivo, selezionate Rinomina clip con nome file.

5 Fate clic su Seleziona.

Nota: *per annullare una sostituzione del metraggio non potete usare il comando Modifica > Annulla. Tuttavia, potete usare di nuovo il comando Clip > Sostituisci metraggio per collegare di nuovo una clip al suo file sorgente originale.*

Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza

Potete utilizzare i punti di attacco e stacco di una sequenza per aiutarvi a disporre e sistemare le clip.

Nota: *i punti di attacco e stacco di una sequenza vengono rimossi automaticamente quando si esegue un montaggio per asportazione o estrazione dal monitor Programma.*

Impostare punti di attacco e stacco della sequenza

1 Spostatevi sul punto di attacco in un pannello Timeline e fate clic sul pulsante Imposta attacco del monitor Programma.

2 Spostatevi sullo stacco in un pannello Timeline e fate clic sul pulsante Imposta stacco .

Potete spostare insieme i punti di attacco e stacco senza incidere sulla durata trascinando l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco nel monitor Programma o nel pannello Timeline.

Impostare punti di attacco e stacco della sequenza attorno alla selezione

1 In un pannello Timeline, selezionate una o più clip o uno spazio nella sequenza.

2 Scegliete Marcatore > Imposta marcatore sequenza > Attacco e stacco intorno a selezione. Così facendo si impostano i punti di attacco e stacco della sequenza che corrispondono a quelli della selezione.

Questo comando è molto utile quando si sostituiscono o si rimuovono le clip nella sequenza usando i metodi di montaggio a tre o quattro punti. (Consultate "Eseguire montaggi a tre e quattro punti" a pagina 177.)

Rimuovere i punti di attacco e stacco della sequenza

1 Assicuratevi che la sequenza sia aperta nel monitor Programma.

2 Scegliete Marcatore > Cancella marcatore sequenza, quindi un'opzione per cancellare il punto di attacco, di stacco o entrambi.

Per eliminare i punti di attacco e stacco tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sul pulsante Imposta attacco o Imposta stacco .

Impostare il tempo di inizio della sequenza

Per impostazione predefinita, ciascun righello temporale della sequenza inizia da zero e misura il tempo in base al formato del codice di tempo specificato nel campo Formato visualizzazione della scheda Generale della finestra di dialogo Nuova sequenza. Potete tuttavia modificare il valore iniziale del righello temporale della sequenza. Potreste ad esempio impostare il valore iniziale in modo che corrisponda alla cassetta master (che in genere inizia a 00;58;00;00) per lasciare uno spazio vuoto di due minuti prima della posizione iniziale standard di un programma (che in genere è 01;00;00;00.)

❖ In un menu del pannello Timeline, scegliete Punto zero della sequenza, specificate il codice di tempo iniziale e fate clic su OK. (Il tempo iniziale deve essere un numero intero positivo.)

Taglio delle clip

Operazioni con i punti di attacco e stacco

Il processo di impostazione dei punti di attacco e stacco della clip viene prende il nome di *taglio*. Il primo fotogramma da includere in una sequenza viene definito contrassegnandolo come punto di attacco della clip. Quindi viene definito l'ultimo fotogramma da includere contrassegnandolo come punto di stacco.

Potete impostare i punti di attacco e stacco per una clip nel monitor Sorgente. Una volta inserita una clip in una sequenza, potete tagliarne il punto di attacco o di stacco trascinandone il bordo. Sono vari gli strumenti e le tecniche speciali che consentono di tagliare più bordi contemporaneamente, riducendo il numero di passaggi e mantenendo l'integrità della sequenza.

Potete eseguire operazioni di taglio su una serie di clip selezionate o su un gruppo di clip, così come su una singola clip. La serie o il gruppo di clip viene equiparato a una singola clip. Potete quindi tagliarne le estremità esterne (cioè il punto di attacco della prima clip e di stacco dell'ultima), ma non quelle interne (cioè i punti di attacco e stacco delle singole clip nella serie o nel gruppo selezionato).

Per regolare con precisione i montaggi con scarto in una sequenza, potete aprire il monitor Ritaglio. Il layout di questo monitor è simile a quello dei monitor Sorgente e Programma ma i comandi sono ottimizzati per regolare con precisione un punto di taglio tra le clip di una sequenza.

In modo analogo, potete impostare l'attacco e lo stacco di una sequenza nel monitor Programma per aggiungere clip a una sequenza. Sebbene destinati a scopi diversi, i comandi per l'impostazione e lo spostamento di punti di attacco e stacco funzionano allo stesso modo in entrambi i monitor. Consultate "Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza" a pagina 181.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Tagliare

Tagliare nel monitor Sorgente

Il pannello Monitor sorgente contiene strumenti versatili per tagliare le clip. Potete usarli per impostare, spostare o rimuovere i punti di attacco e stacco, spostare l'indicatore del tempo corrente su uno di tali punti o visualizzare in anteprima i fotogrammi nelle relative posizioni.

Aprire una clip nel monitor Sorgente

❖ Per aprire una clip nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto.
- Fate doppio clic sulla clip nel pannello Timeline.

Selezionare una clip da visualizzare nel Monitor sorgente

Nel monitor Sorgente potete aprire più clip alla volta. Tuttavia potete visualizzarne solo una alla volta.

1 Nel monitor Sorgente, fate clic sul triangolino rivolto verso il basso per aprire il menu.

2 Selezionate il nome della clip da visualizzare.

Nota: *Potete impostare scelte rapide da tastiera per selezionare e chiudere le clip nel monitor Sorgente. Per ulteriori informazioni sull'assegnazione di scelte rapide da tastiera, consultate "Personalizzare le scelte rapide da tastiera" a pagina 506.*

Impostare i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente

❖ Per impostare i punti di attacco e stacco nel Monitor sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare un punto di attacco, trascinate la testina di riproduzione fino al fotogramma desiderato. Quindi fate clic sul pulsante Imposta attacco .
- Per impostare un punto di stacco, trascinate la testina di riproduzione fino al fotogramma desiderato. Quindi fate clic sul pulsante Imposta stacco .

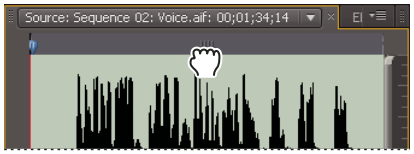
Spostare insieme i punti di attacco e stacco

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per una clip video o audio, nel righello temporale del monitor Sorgente, trascinate l'impugnatura di attacco/stacco (l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco). Fate attenzione a trascinare l'area con texture, in modo da non spostare solo l'indicatore del tempo corrente.

Trascinare l'impugnatura di attacco e stacco per una clip o traccia video

- Per una clip audio, trascinate verso sinistra o destra l'area grigia tra i punti di attacco e stacco sopra la forma d'onda.



Trascinare l'impugnatura di attacco e stacco per una clip o traccia audio

I punti di attacco e stacco si spostano insieme, mantenendo costante la durata tra di essi.

Questa operazione funziona anche per i punti di attacco e stacco di una sequenza nel monitor Programma o in un pannello Timeline.

Visualizzare i fotogrammi di attacco e stacco nel monitor Sorgente

Dopo aver impostato i punti di attacco e stacco nel monitor Sorgente, potete trascinare l'area compresa tra i due punti per visualizzare i fotogrammi di attacco e stacco uno accanto all'altro nel monitor Sorgente. Questo metodo è utile quando impostate punti di attacco e stacco di una durata specifica e volete individuare la sezione di una clip che rientra in modo ottimale in questo intervallo. Questa tecnica vi consente inoltre di apportare regolazioni rapide ad attacchi e stacchi.

Nota: *Visualizzare attacchi e stacchi in questo modo è possibile solo con le clip aperte nel monitor Sorgente da una sequenza.*

1 Impostate i punti di attacco e stacco.

2 Trascinate l'impugnatura di attacco/stacco (l'area con texture al centro della zona ombreggiata tra i punti di attacco e stacco).

Passare a un punto di attacco o stacco

Potete utilizzare il monitor Sorgente per scorrere un fotogramma di una clip e il monitor Programma per scorrere il fotogramma corrente di una sequenza.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di attacco, fate clic sul pulsante Vai ad attacco .
- Per impostare la posizione temporale corrente su un punto di stacco, fate clic sul pulsante Vai a stacco .

Nota: *Per passare a un punto di montaggio successivo o precedente in una delle tracce di destinazione, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio successivo o Vai a punto di montaggio precedente .*

Rimuovere il punto di attacco o stacco di una clip sorgente

1 Fate doppio clic su una clip sorgente nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.

2 Scegliete Marcatore > Cancella marcatore clip, quindi un'opzione per cancellare l'attacco, lo stacco o entrambi i punti.

Per eliminare i punti di attacco e stacco, tenete premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic rispettivamente sul pulsante Imposta attacco o Imposta stacco nel monitor Sorgente.

Fare scorrere con il mouse la forma d'onda nel Monitor sorgente

❖ Nel monitor Sorgente, fate clic ed eseguite un trascinamento verso sinistra o verso destra in qualsiasi punto della forma d'onda.

L'indicatore del tempo corrente viene visualizzato quando fate clic e la clip audio viene riprodotta, in avanti o all'indietro, alla velocità con la quale viene eseguito il *trascinamento* della clip.

Ingrandire o ridurre una forma d'onda nel Monitor sorgente

Potete ingrandire una forma d'onda audio nel Monitor sorgente per identificare meglio le posizioni di marcatori, punti di attacco o stacco.

1 Fate doppio clic su una clip audio nel pannello Progetto per aprirla nel Monitor sorgente.

2 Per ingrandire orizzontalmente, fate clic e trascinate una delle estremità della barra di zoom orizzontale che si estende al di sopra della barra del tempo nel Monitor sorgente.

La forma d'onda di tutti i canali e la barra del tempo si espandono o si contraggono orizzontalmente.

3 Per ingrandire verticalmente, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ingrandire un singolo canale, trascinate una delle estremità della barra di zoom verticale che si estende accanto al righello dei decibel sul lato destro del Monitor sorgente.
- Per ingrandire tutti i canali simultaneamente, tenete premuto Maiusc e trascinate una delle estremità della barra di zoom verticale che si estende accanto al righello dei decibel sul lato destro del Monitor sorgente.

La forma d'onda di uno o di tutti i canali e il righello dei decibel si espandono o si contraggono verticalmente.

Tornare al livello di zoom verticale predefinito

❖ Fate doppio clic sulla barra di zoom verticale.

Tornare al livello di zoom verticale precedente

❖ Dopo essere tornati al livello di zoom predefinito, fate doppio clic sulla barra di zoom verticale.

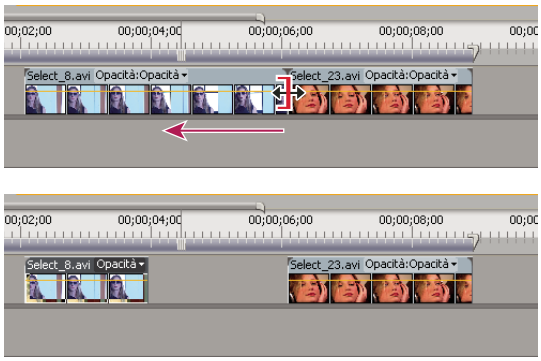
Tagliare con gli strumenti Taglio dello stacco e Taglio dell'attacco

Potete modificare il punto di attacco o stacco di una clip trascinandone il bordo in un pannello Timeline. Durante il trascinamento, nel monitor Programma viene visualizzato il punto di attacco o stacco. Una descrizione comandi visualizza il numero di fotogrammi tagliati: il valore sarà negativo se trascinate il bordo verso l'inizio della sequenza o positivo se lo trascinate verso la fine della sequenza. Non potete tagliare oltre i punti di attacco e stacco originali del metraggio sorgente.

❖ Fate clic sullo strumento selezione ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare il punto di attacco, trascinate il bordo sinistro della clip dopo la comparsa dell'icona di taglio .
- Per modificare il punto di stacco, trascinate il bordo destro della clip dopo la comparsa dell'icona di taglio .

Nota: *per tagliare solo una traccia di una clip collegata, premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) mentre fate clic con un'icona di taglio. Non è necessario tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) una volta iniziato il taglio. Per tagliare con scarto una clip, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate.*



Tagliare una clip

Eseguendo i tagli in questo modo, viene modificato solo il bordo di una clip, non quello delle clip adiacenti. Per tagliare più bordi contemporaneamente o per spostare clip adiacenti, consultate "Eseguire montaggi con e senza scarto" a pagina 187 ed "Eseguire montaggi con scivolamento o slittamento" a pagina 189.

Premete Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre trascinate con lo strumento selezione per passare allo strumento montaggio con scarto.

Tagliare con l'indicatore del tempo corrente

Potete impostare l'attacco o lo stacco di una clip in una sequenza in corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente; questa operazione è detta anche *montaggio esteso*, qualora si siano mappati in precedenza due comandi da tastiera.

Impostare i comandi da tastiera per tagliare con l'indicatore del tempo corrente

1. Selezionate Modifica > Personalizza uso tastiera.
2. Selezionate [Personalizza] dal menu a discesa di impostazione.
3. Selezionate Applicazione dal menu a discesa dei tipi di comandi da tastiera.
4. Scorrete fino a Taglia attacco su indicatore del tempo corrente e selezionatelo.
5. Fate clic nell'area delle scelte rapide a destra del nome del comando, quindi digitate una scelta rapida da tastiera nell'apposito spazio.
6. Scorrete fino a Taglia stacco su indicatore del tempo corrente e selezionatelo.

7 Fate clic nell'area delle scelte rapide a destra del nome del comando, quindi digitate una scelta rapida da tastiera nell'apposito spazio.

8 Fate clic su OK.

Impostare attacco e stacco con l'indicatore del tempo corrente

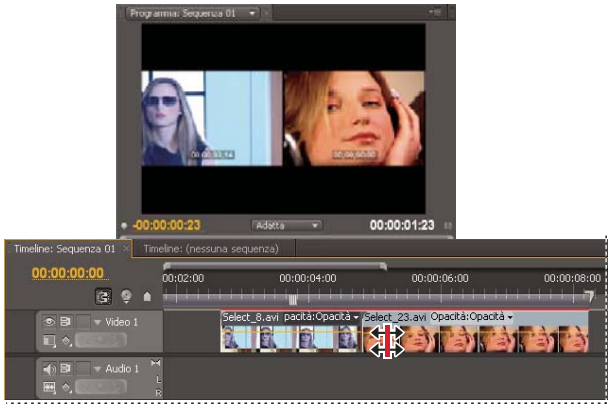
1 Fate clic sulla parte superiore della traccia, vicino al titolo, di una o più tracce contenenti la(e) clip che desiderate tagliare. In tal modo, le tracce vengono contrassegnate. Potete contrassegnare le tracce video, le tracce audio o entrambe.

2 Trascinate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate impostare attacco e stacco della(e) clip.

3 Usate il comando da tastiera assegnato a Taglia attacco su indicatore del tempo corrente o a Taglia stacco su indicatore del tempo corrente.

Montaggio con e senza scarto

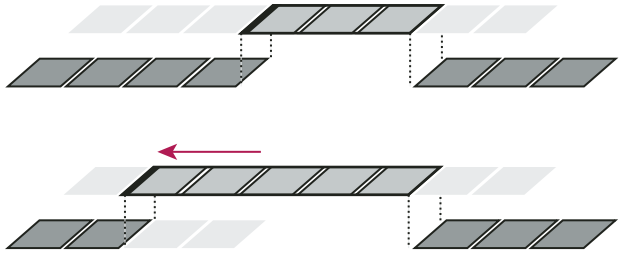
Per regolare il taglio o il punto di montaggio tra due clip, dovete usare operazioni di taglio diverse, dette *montaggio con scarto* e *montaggio senza scarto*. Grazie a questi strumenti speciali, potete apportare le modifiche eseguendo un'unica azione e risparmiare così diversi passaggi. Quando eseguite il montaggio con scarto o senza scarto, i fotogrammi interessati dalla modifica compaiono nel monitor Programma uno accanto all'altro.



Monitor Programma e Timeline durante un montaggio senza scarto

Montaggio senza scarto

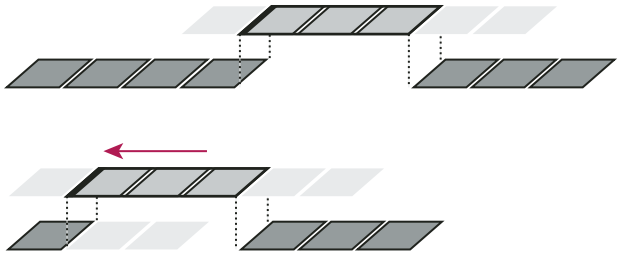
Il montaggio senza scarto agisce contemporaneamente su uno stacco e un attacco adiacenti, per uno stesso numero di fotogrammi. In questo modo viene spostato il punto di montaggio tra le clip, mantenendo inalterate la posizione delle altre clip nel tempo e la durata totale della sequenza. Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) quando iniziate il montaggio con scarto (noto anche come *taglio a L* o *taglio a J*) per ignorare il collegamento tra video e audio.



Nel montaggio senza scarto, il punto di montaggio viene trascinato in un punto anteriore nel tempo: la clip precedente viene abbreviata, quella successiva viene allungata e la durata del programma resta invariata.

Montaggio con scarto

Nel montaggio con scarto, invece, quando si taglia una clip si spostano quelle seguenti nella traccia in base alla quantità tagliata. Così facendo, quando si accorcia una clip tutte le clip dopo il taglio vengono spostate indietro nel tempo; quando si allunga una clip, tutte le clip successive al taglio vengono invece spostate avanti nel tempo. Nel montaggio con scarto, lo spazio vuoto su un lato del taglio viene trattato come se fosse una clip, quindi spostato nel tempo come avviene con le clip. Premete Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) quando iniziate il montaggio con scarto per ignorare il collegamento tra video e audio.



In questo tipo di operazione, il punto di montaggio viene spostato indietro nel tempo, accorciando così la clip precedente e la durata totale del programma.

Eseguire montaggi con e senza scarto

Potete eseguire un montaggio con o senza scarto direttamente sulle tracce di un pannello Timeline oppure usando il monitor Ritaglio.

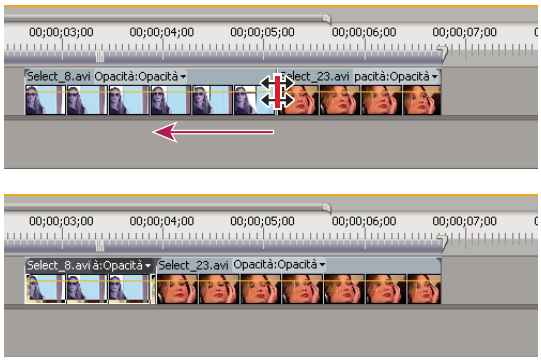
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con il monitor Ritaglio" a pagina 191

Eseguire un montaggio senza scarto con lo strumento Montaggio senza scarto

1 Selezionate lo strumento montaggio senza scarto .

2 In un pannello Timeline, trascinate verso sinistra o verso destra dal bordo della clip da modificare. Dalla clip adiacente verrà tagliato lo stesso numero di fotogrammi aggiunti alla clip. Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per agire unicamente sulla porzione video o audio di una clip collegata.



Pannello Timeline durante (in alto) e dopo (in basso) un montaggio senza scarto

Eseguire un montaggio senza scarto con il monitor Ritaglio

1 Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.

2 Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare quando viene effettuato il montaggio senza scarto.

3 In una Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente sul punto di montaggio. Verrà visualizzato il punto di montaggio nel Monitor ritaglio.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

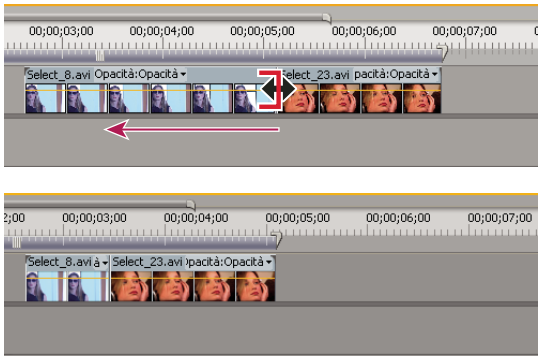
- Posizionate il puntatore tra le immagini video per trasformarlo nello strumento montaggio senza scarto , quindi trascinate verso sinistra o destra.
- Trascinate il codice di tempo centrale verso sinistra o destra.
- Trascinate il jog centrale verso sinistra o destra.
- Fate clic sul codice di tempo tra le visualizzazioni, digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare i bordi di tutte e due le clip in quel fotogramma, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Selezionate il numero sopra il jog centrale, digitate un numero negativo per tagliare entrambe le clip a sinistra o positivo per tagliare entrambe le clip a destra, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Fate clic sul pulsante che corrisponde al numero di fotogrammi su cui intendete effettuare il montaggio. I pulsanti –1 e –5 tagliano entrambe le clip a sinistra; i pulsanti +1 e +5 tagliano entrambe le clip a destra.

Nota: *per impostazione predefinita, il taglio in serie è pari a 5 fotogrammi, ma potete impostarlo su qualsiasi numero, specificandolo nelle preferenze di taglio. Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).*

Eseguire un montaggio con scarto con lo strumento Montaggio con scarto

1 Selezionate lo strumento montaggio con scarto .

2 In un pannello Timeline, posizionate il puntatore sopra il punto di attacco o stacco della clip da modificare finché non compare l'icona del taglio con scarto dell'attacco o dello stacco , quindi trascinate verso sinistra o destra. Le clip successive nella traccia vengono spostate nel tempo per compensare la modifica, ma la loro durata rimane la stessa. Trascinate tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) per agire unicamente sulla porzione video o audio di una clip collegata.



Pannello Timeline durante (in alto) e dopo (in basso) un montaggio con scarto

Quando usate lo strumento selezione, premete il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per passare dall'icona del taglio dell'attacco o dello stacco all'icona Montaggio con scarto. Rilasciate il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) per tornare allo strumento di selezione.

Eseguire un montaggio con scarto con il monitor Ritaglio

1 Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.

2 Fate clic nella casella Blocco sincronizzazione nell'intestazione di qualsiasi traccia che desiderate spostare quando viene effettuato il montaggio con scarto.

3 In una Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente sul punto di montaggio. Verrà visualizzato il punto di montaggio nel Monitor ritaglio.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Posizionate il puntatore sull'immagine di sinistra o di destra in modo da ottenere l'icona di taglio dello stacco o dell'attacco , quindi trascinate verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
- Trascinate la visualizzazione del codice di tempo sotto l'immagine di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
- Trascinate il jog di sinistra o di destra per tagliare la clip corrispondente.
- Trascinate l'icona Stacco nel righello temporale della visualizzazione di sinistra o l'icona Attacco nel righello temporale della visualizzazione di destra.
- Trascinate il numero di codice di tempo Spostamento stacco o Spostamento attacco verso sinistra o destra per effettuare un montaggio con scarto sulla clip corrispondente.
- Fate clic sul codice di tempo della clip di sinistra (per lo stacco della clip di sinistra) o sul codice di tempo della clip di destra (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero di codice di tempo valido per tagliare la clip corrispondente in quel fotogramma, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).
- Fate clic sul valore Spostamento stacco (per lo stacco della clip di sinistra) o Spostamento attacco (per l'attacco della clip di destra), digitate un numero negativo per tagliare a sinistra o positivo per tagliare a destra, quindi premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Eseguire montaggi con scivolamento o slittamento

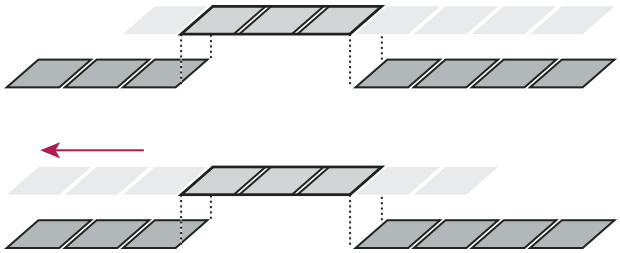
Così come i montaggi con e senza scarto permettono di regolare un taglio tra due clip, i montaggi con scivolamento e con slittamento sono utili per regolare due tagli in una sequenza di tre clip. Quando usate gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento, nel monitor Programma i quattro fotogrammi coinvolti compaiono uno accanto all'altro, a eccezione di quando si agisce solo sull'audio.

Monitor Programma durante un montaggio con slittamento

Anche se gli strumenti di montaggio con scivolamento o slittamento sono di solito usati sulla clip centrale di tre clip adiacenti, funzionano anche nel caso di una clip posta tra un'altra clip e uno spazio vuoto.

Eseguire un montaggio con scivolamento

Il montaggio con scivolamento sposta, con un'unica azione, l'attacco e lo stacco di una clip avanti o indietro di uno stesso numero di fotogrammi. Trascinando con lo strumento montaggio con scivolamento, potete cambiare il fotogramma iniziale e finale di una clip senza cambiarne la durata né modificare le clip adiacenti.



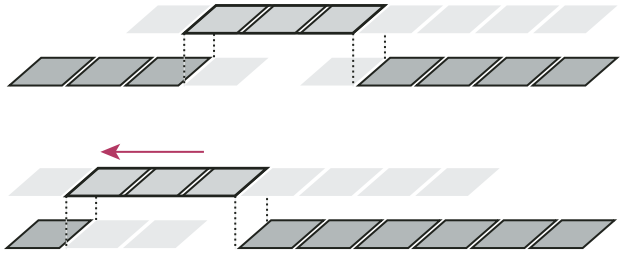
Esempio di montaggio con scivolamento: una clip viene trascinata verso sinistra, posticipando così l'attacco e lo stacco della clip rispetto alla clip sorgente.

1. Selezionate lo strumento Montaggio con scivolamento .
2. Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per posticipare i punti di attacco e stacco nella clip oppure verso destra per anticiparli.

Adobe Premiere Pro aggiorna i punti di attacco e stacco sorgente della clip, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza.

Eseguire un montaggio con slittamento

Il montaggio con slittamento sposta una clip nel tempo tagliando le clip adiacenti per compensare lo spostamento. Quando trascinate una clip verso sinistra o destra con lo strumento montaggio con slittamento, il punto di stacco della clip precedente e quello di attacco della successiva verranno tagliati di un numero di fotogrammi pari a quello dello spostamento della clip. I punti di attacco e stacco della clip, quindi la sua durata, non cambiano.



Esempio di montaggio con slittamento: una clip viene trascinata verso sinistra così da iniziare in un punto anteriore nella sequenza; la clip precedente viene così accorciata e quella successiva allungata.

1. Selezionate lo strumento montaggio con slittamento .
2. Posizionate il puntatore sulla clip che volete correggere e trascinate verso sinistra per anticipare il punto di stacco della clip precedente e il punto di attacco della clip seguente oppure verso destra per posticiparli.

Quando rilasciate il pulsante del mouse, Adobe Premiere Pro aggiorna i punti di attacco e stacco delle clip adiacenti, mostra il risultato nel monitor Programma e mantiene inalterata la durata della clip e della sequenza. L'unica modifica apportata alla clip spostata riguarda la sua posizione nella sequenza.

Esecuzione di montaggi con taglio a L

Potete creare un montaggio con taglio a L scollegando temporaneamente il video dall'audio nelle clip adiacenti, tagliando il rispettivo audio separatamente dal video e collocandoli in sequenza in modo tale che il video di una si sovrapponga all'audio dell'altra.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare un montaggio con taglio a L" a pagina 230

Operazioni con il monitor Ritaglio

Il monitor Ritaglio visualizza i punti di attacco e stacco di una clip in corrispondenza di un taglio per consentire di visualizzare con precisione i fotogrammi che si stanno tagliando. Il monitor sinistro mostra la clip alla sinistra del punto di montaggio, mentre il monitor destro mostra la clip alla sua destra.

Aprire o chiudere il monitor Ritaglio

- Per aprire il monitor Ritaglio, fate clic sul pulsante Taglio nella parte inferiore del monitor Programma o selezionate Finestra > Monitor ritaglio.
- Per chiudere il monitor Ritaglio, fate clic sulla relativa casella di chiusura.

Visualizzare il punto di montaggio da tagliare

1. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Seleziona traccia video o audio e selezionate la traccia da montare.
2. Nel Monitor ritaglio, fate clic sul pulsante Vai a punto di montaggio precedente o Vai a punto di montaggio successivo fino a quando nel Monitor ritaglio non siano visualizzati i fotogrammi ai lati del punto di montaggio da modificare.

Visualizzare in anteprima il montaggio nel monitor Ritaglio

- Per visualizzare in anteprima il montaggio una volta, fate clic sul pulsante Anteprima del punto di montaggio.
- Per visualizzare ripetutamente l'anteprima, fate clic sul pulsante Ciclo continuo.

Annullare un montaggio

❖ Premete Ctrl+Z (Windows) o Comando-Z (Mac OS) oppure usate la palette Cronologia.

Impostare le preferenze di taglio

Potete impostare il numero di fotogrammi da tagliare quando utilizzate il pulsante Taglio serie di fotogrammi a sinistra -5 o Taglio serie di fotogrammi a destra +5.

❖ Scegliete Modifica > Preferenze > Taglio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Taglio (Mac OS).

Visualizzazione del codice di tempo sorgente nel Monitor programma

Nell'anteprima del monitor Programma potete visualizzare il codice di tempo sorgente per le clip di una sequenza mentre eseguite il montaggio:

- Se tagliate una clip, viene visualizzato il relativo codice di tempo sorgente.
- In caso di montaggio con slittamento, vengono visualizzati i nuovi punti di attacco e stacco dell'oggetto multimediale sorgente per le clip adiacenti.

- In caso di montaggio con slittamento, vengono visualizzati i nuovi punti di attacco e stacco dell'oggetto multimediale sorgente della clip.

❖ Scegliete Sovrapposizione codice di tempo durante la modifica dal menu del pannello Monitor programma. Un segno di spunta indica che il comando è selezionato.

Operazioni con le clip in una sequenza

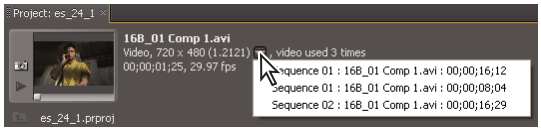
Trovare una clip in qualsiasi sequenza

Le informazioni sulla clip accanto all'area di anteprima nel pannello Progetto indicano quante volte è stata usata una clip e segnalano i percorsi relativi a ciascun utilizzo in una qualsiasi sequenza del progetto.

1 Selezionate una clip nel pannello Progetto.

2 Verso la parte superiore del pannello Progetto, accanto alla miniatura della clip, fate clic sul triangolino Impiego della clip sulla riga Filmato accanto alle proporzioni pixel.

Un menu a comparsa mostra l'ubicazione del codice di tempo relativo alla clip per qualsiasi sequenza in cui viene utilizzato.


Project: es_24_1
16B_01 Comp 1.avi
Video, 720 x 480 (1.2121)
00;00;01;25, 29.97 fps
Sequence 01 : 16B_01 Comp 1.avi : 00;00;16;12
Sequence 01 : 16B_01 Comp 1.avi : 00;00;08;04
Sequence 02 : 16B_01 Comp 1.avi : 00;00;16;29
es_24_1.prproj

I percorsi di una clip nel menu Impiego della clip del pannello Progetto

3 Fate clic sul percorso desiderato.

Il pannello della sequenza desiderata si sposterà in avanti e l'indicatore del tempo corrente passerà al percorso della clip.

Visualizzare l'origine di una clip di sequenza nel pannello Progetto

❖ Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) su una clip in una sequenza e scegliete Rivela nel progetto.

Convertire testo parlato in metadati testuali

In Adobe Premiere Pro e Soundbooth è possibile convertire il testo parlato in trascrizioni di testo che possono essere modificate e utilizzate per ricerche come le altre proprietà di metadati. Si tratta di una potente tecnologia che permette di passare alle posizioni temporali in cui vengono pronunciate le parole corrispondenti, per il corretto allineamento di modifiche, messaggi pubblicitari e sottotitoli.

Nota: *la trascrizione richiede una buona qualità audio. La presenza di rumori di fondo riducono la qualità dei risultati. Per rimuovere eventuali rumori, usate gli strumenti e le funzioni di Soundbooth.*

Trascrizione di testo parlato

1 Nell'area di lavoro, selezionate un file o una clip.

2 Fate clic su Trascrivi, in fondo al pannello Metadati.

3 Impostate le opzioni Lingua e Qualità, quindi selezionate Identifica parlanti per creare trascrizioni separate per ogni persona.

4 Fate clic su OK.

Il testo parlato compare nella sezione Trascrizione discorso. Il tempo di elaborazione corrisponde più o meno alla durata della clip. Ad esempio, per una clip di un minuto la trascrizione richiede circa un minuto.

Se importate in After Effects dei file con una trascrizione, ogni parola compare nelle composizioni come un marcatore di livello.

Individuare una parola in una trascrizione

1 Nella sezione Trascrizione discorso, selezionate la parola.

Codice di tempo attacco e Durata indicano la posizione precisa e la durata della selezione.

2 Per ascoltarla, fate clic su Riproduci o Riproduzione ciclo continuo. Quest'ultima opzione riproduce ripetutamente la parola selezionata, con preroll e postroll.

Modificare una trascrizione

❖ Nella sezione Trascrizione discorso, effettuate l'operazione desiderata:

- Per correggere una parola, fate clic su di essa e digitate.
- Per inserire, eliminare, unire, tagliare o copiare parole, fate clic su una parola con il pulsante destro del mouse e scegliete un comando dal menu di scelta rapida.

Copiare un'intera trascrizione negli Appunti

Per usare una trascrizione in un'applicazione di elaborazione testo, potete copiarla negli Appunti.

❖ Fate clic sulla trascrizione con il pulsante destro del mouse e scegliete Copia tutto.

Nota: *poiché le trascrizioni sono associate al codice di tempo, non è possibile incollare nel pannello Metadati una trascrizione modificata da un'altra applicazione.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I metadati di file, clip e progetto" a pagina 122

Trovare una parola in una clip

Quando acquisite delle riprese o importate dei file, potete fare in modo che vengano trascritte eventuali parole pronunciate nelle colonne sonore sotto forma di testo scritto nel campo di metadati Trascrizione discorso. Questo campo e il suo contenuto sono visibili nel pannello Metadati. Usando il filtro dell'etichetta del campo nel pannello Metadati potete cercare qualsiasi parola o frase all'interno di una clip.

1 Se il pannello Metadati non è aperto, selezionate Finestra > Metadati per aprirlo. Se è nascosto dietro un altro pannello, fate clic sulla sua scheda per portarlo in primo piano.

2 Selezionate una clip in una sequenza.

3 Se in precedenza la clip non era stata trascritta in testo, fate clic sul pulsante Trascrivi nel pannello Metadati.

4 Per visualizzare la trascrizione per la clip nel pannello Metadati, fate clic sul triangolo accanto a Trascrizione discorso.

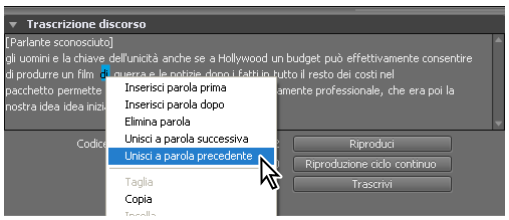
5 Nella casella di filtraggio delle etichette dei campi, digitate una parola o una frase che desiderate trovare nella colonna sonora.

Se la parola o la frase è presente nella colonna sonora, verrà visualizzata nel campo Trascrizione discorso e la posizione del codice di tempo verrà visualizzata nel campo Codice di tempo in.

6 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per riprodurre la parte della clip che inizia con la parola o la frase trovata, fate clic su Riproduci.
- Per riprodurre la porzione di clip a partire dalla parola o dalla frase trovata e fino alla fine, e poi riprodurla di nuovo da quella posizione, in un ciclo senza fine, fate clic su Riproduzione ciclo continuo.

Modificare una trascrizione di testo



Selezione di Unisci a parola precedente dal menu di scelta rapida Trascrizione discorso

1 Nella sezione Trascrizione discorso del pannello Metadati, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Control (Mac OS) su una parola con trascrizione errata.

2 Selezionate una delle opzioni dal menu.

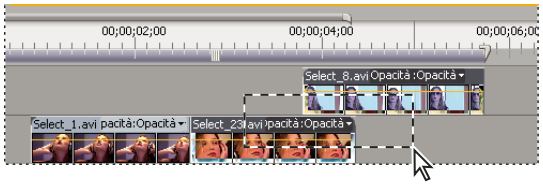
3 Digitate la correzione in base all'opzione selezionata.

Selezionare una o più clip

Se desiderate eseguire un'azione su tutta la clip, ad esempio applicare un effetto, eliminare una clip o spostarla nella sequenza temporale, dovete anzitutto selezionare la clip in un pannello Timeline. Il pannello Strumenti contiene strumenti di selezione in grado di gestire le varie operazioni di selezione.

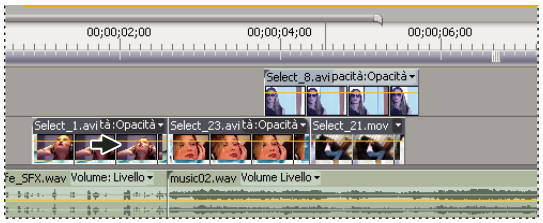
❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un'unica clip, fate clic con lo strumento di selezione su una clip in un pannello Timeline.
- Per selezionare solo la porzione audio o video di una clip, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sulla parte desiderata con lo strumento di selezione .
- Per selezionare più clip facendo clic su di esse, tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip desiderate con lo strumento di selezione . (Per deselezionare una clip selezionata, fate di nuovo clic su di essa tenendo premuto Maiusc.)
- Per selezionare una serie di clip, fate clic in un'area vuota della sequenza sotto il righello temporale, quindi trascinate per creare un rettangolo di selezione che comprenda tutte le clip da selezionare.
- Per aggiungere o togliere una serie di clip nella selezione attuale, tenete premuto Maiusc e trascinate per delimitare un rettangolo di selezione intorno alle clip. Se il rettangolo di selezione comprende clip non selezionate, queste verranno aggiunte alla selezione corrente. Se il rettangolo di selezione comprende clip selezionate, queste verranno tolte dalla selezione corrente.



Per selezionare una serie di clip, trascinate per delimitare un rettangolo di selezione.

- Per selezionare tutte le clip esistenti in corrispondenza e successive a un determinato tempo di una traccia, fate clic con lo strumento selezione traccia sulla prima clip della sequenza temporale da selezionare. Per selezionare le clip in tutte le tracce, tenete premuto Maiusc mentre fate clic.



Selezionare clip con lo strumento selezione traccia

- Per selezionare le clip in una traccia indipendentemente dal collegamento video o audio, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic con lo strumento selezione traccia .

Abilitare o disabilitare una clip

Potete disabilitare una clip per sperimentare un'altra variazione o abbreviare l'elaborazione in un progetto particolarmente complesso. Le clip disabilitate non compaiono nel monitor Programma né in un'anteprima o in un file video esportato. A meno che non abbiate bloccato la traccia contenente una clip disabilitata, potete sempre apportare a tale clip le necessarie modifiche. Per disabilitare tutte le clip di una stessa traccia, escludete l'intera traccia. Consultate "Tracce di destinazione" a pagina 173.

❖ Selezionate una o più clip in un pannello Timeline e scegliete Clip > Abilita. Il segno di spunta accanto al comando indica che le clip selezionate sono abilitate. Le clip disabilitate risultano attenuate in un pannello Timeline.

Raggruppare clip

Potete *raggruppare* più clip in modo da spostarle, disattivarle, copiarle o eliminarle insieme. Vengono incluse sia le tracce audio che le tracce video di una clip collegata quando la si raggruppa con altre clip.

Non è possibile applicare al gruppo comandi basati su clip, ad esempio Velocità, o effetti, mentre è consentito selezionare singole clip del gruppo e applicare loro gli effetti.

Potete tagliare i bordi esterni del gruppo (l'apertura della prima clip di un gruppo o la chiusura dell'ultima clip), ma non i punti di attacco e stacco interni.

- Per raggruppare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Raggruppa.
- Per separare le clip, selezionatene più d'una e scegliete Clip > Separa.
- Per selezionare una o più clip in un gruppo, fate clic su ciascuna tendendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS). Fate clic tenendo premuto Maiusc+Alt (Windows) o Maiusc+Opzione (Mac OS) per selezionare ulteriori clip in un gruppo.

Allineare clip

Per semplificare l'allineamento reciproco delle clip, anche in determinati punti nel tempo, potete attivare la funzione Effetto calamita. Con Effetto calamita attivato, quando spostate una clip essa si allinea automaticamente al bordo di un'altra clip, di un marcatore, dell'inizio o della fine del righello temporale o dell'indicatore del tempo corrente. Quando trascinate una parte di clip verticalmente in un'altra traccia, essa si aggancerà alla posizione del tempo originale nella nuova traccia. L'effetto calamita consente inoltre di evitare inserimenti o sovrapposizioni involontari durante il trascinamento. Mentre trascinate le clip, una linea verticale con delle frecce indica quando le clip sono allineate.

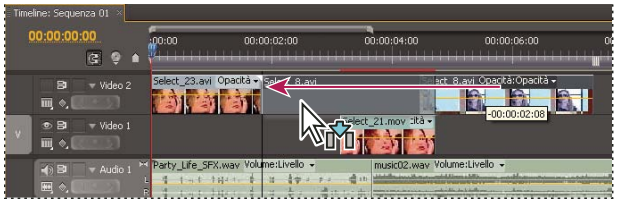
Abilitare e disabilitare la funzione Effetto calamita

- Nella parte in alto a sinistra di un pannello Timeline, nella scheda Sequenza, fate clic sul pulsante Effetto calamita per selezionarlo. Fate clic di nuovo per deselezionarlo.

Allineare una clip al bordo di una clip, a un marcatore o all'indicatore del tempo corrente

1. Assicuratevi di aver selezionato il pulsante Effetto calamita in un pannello Timeline.
2. Trascinate il bordo della clip in prossimità del bordo di un'altra clip, di un marcatore o dell'indicatore del tempo corrente. Quando viene raggiunto l'allineamento, compare una linea verticale.

Potete attivare o disattivare la funzione Effetto calamita mediante il tasto di scelta rapida (S) anche durante un'operazione di montaggio, ad esempio quando spostate o tagliate una clip.



Allineamento delle clip con la funzione Effetto calamita abilitato

Ridisposizione delle clip in una sequenza

Spostare clip

Potete inserire le clip nell'ordine di riproduzione per creare una sequenza in un pannello Timeline. Potete anche cambiare l'ordine delle clip inserite, oppure sostituirle, rimuoverle o inserire altre clip.

Spostare clip in un pannello Timeline

Potete trascinare una clip e collocarla in uno spazio vuoto oppure allinearla a un'altra clip. Inoltre, potete inserire e sovrapporre le clip che spostate. Osservate il rettangolo traslucido che rappresenta la durata della clip mentre la trascinate. Per spostare più clip, selezionate un intervallo oppure spostate un gruppo di clip. Una descrizione comandi mostra l'entità dello spostamento temporale mentre trascinate. Nella finestra viene visualizzato un numero negativo se trascinate la clip verso l'inizio della sequenza e un numero positivo se trascinate verso la fine.

La modalità predefinita è quella di sovrapposizione, indicata dall'icona Sovrapponi visualizzata durante il trascinamento. Per eseguire un montaggio per inserimento, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre rilasciate la clip. Quando trascinate le clip tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS), viene visualizzata l'icona di Inserisci.

Per impostazione predefinita, potete cambiare la posizione della traccia di una delle parti della clip, dell'audio o del video, trascinandola. L'altra parte resta nella traccia originale. Tuttavia, potete cambiare questo comportamento o premendo Maiusc mentre eseguite il trascinamento oppure eseguendo un trascinamento in senso verticale attraverso la barra che separa le tracce video dalle tracce audio. Quando trascinate una parte di clip verticalmente in una nuova traccia, essa si aggancerà alla posizione del tempo originale nella nuova traccia, se l'opzione Effetto calamita è attivata.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare la parte audio di una clip in una traccia diversa, trascinate la parte audio della clip in senso verticale fino alla traccia audio di destinazione.
- Per spostare la parte video di una clip in una traccia diversa, trascinate la parte video della clip in senso verticale fino alla traccia video di destinazione.
- Per spostare la parte video di una clip su Video 1 e spostare la parte audio su una traccia audio diversa, trascinate la parte video verso il basso, oltre la barra che separa le tracce video e audio. La parte video resterà in Video 1 mentre la parte audio verrà inserita nella traccia audio in cui lo rilasciate.
- Per spostare la parte audio di una clip su Audio 1 e spostare la parte video su una traccia video diversa, trascinate la parte audio verso l'alto, oltre la barra che separa le tracce video e audio. La parte audio resterà in Audio 1 mentre la parte video verrà inserita nella traccia video in cui lo rilasciate.
- Per inserire nelle tracce specificate le parti video e audio di una clip, trascinate la parte video sulla traccia video di destinazione. Premere e tenere premuto Maiusc. Così facendo, la parte video verrà inserita nella traccia video specificata. Continuate a tenere premuto Maiusc ed eseguite un trascinamento verso il basso, oltre la barra che separa le tracce video e audio. Quando la parte audio della clip si trova al di sopra della traccia audio di destinazione, rilasciate il pulsante del mouse e il tasto Maiusc.
- Per sovrapporre altre clip, trascinate una o più clip e rilasciatele sulla traccia in cui si trovano le altre clip.
- Per spostare solo una traccia di una clip collegata, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate la parte della clip, dell'audio o del video da spostare. Non è necessario tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) una volta iniziato il montaggio. La sincronizzazione tra video e audio viene persa.
- Per inserire, trascinate una o più clip e tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mentre rilasciate il pulsante del mouse posizionando la o le clip in un nuovo punto. Le clip in tutte le tracce a destra del punto di rilascio si spostano verso destra rispetto alle clip inserite. Nella traccia da cui sono state spostate le clip inserite rimane uno spazio vuoto.

Spostare clip con il tastierino numerico

Potete cambiare la posizione di una clip in una sequenza digitando il numero di fotogrammi per cui desiderate spostarla.

1 Selezionate la clip nella sequenza.

2 Usate il tastierino numerico con il tasto Bloc Num attivato e digitate + (più) e il numero di fotogrammi di spostamento della clip verso destra oppure - (meno) e il numero di fotogrammi di spostamento della clip verso sinistra. Quindi, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS).

Se tra le clip ci sono degli spazi vuoti, questi vengono colmati. Quindi, la clip selezionata si sovrappone alle clip adiacenti per il numero di fotogrammi restanti.

Spostare clip in un'altra traccia

❖ Trascinate la porzione audio o video di una clip verso l'alto o il basso nella traccia desiderata. Solamente la porzione della clip che trascinate verrà spostata in una nuova traccia.

Nota: *quando trascinate l'audio, potete rilasciarlo nella traccia compatibile successiva. Se non ne esistono, ad esempio se state trascinando audio stereo e vi è solamente una traccia mono, ne viene creata una nuova.*

Ridisporre clip in un pannello Timeline

Un'utile variazione dei montaggi con inserimento e sovrapposizione in un pannello Timeline è la cosiddetta *ridisposizione.* Questo tipo di montaggio consente di estrarre una clip e inserirla in una nuova posizione. Tuttavia vengono spostate solo le clip nella traccia di destinazione, mentre quelle nelle altre tracce non subiscono modifiche. Questa tecnica consente di cambiare rapidamente l'ordine delle clip in una sequenza, operazione che, altrimenti, richiederebbe ulteriori passi. Quando eseguite una ridisposizione, compare l'icona .

❖ Fate clic e trascinate una clip, quindi premete Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) mentre la rilasciate nella nuova posizione.

Quando premete Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS), appare l'icona di ridisposizione . Quando rilasciate la clip, viene eseguito un inserimento che sposta le clip solo nelle tracce di destinazione.

Dividere o tagliare una o più clip con lo strumento lametta

Potete utilizzare lo strumento lametta per suddividere una clip in due clip o per tagliare tra diverse clip di più tracce contemporaneamente. Quando suddividete una clip, viene creata una nuova istanza separata della clip originale e di tutte le eventuali clip collegate. Le clip risultanti sono versioni integrali della clip originale, ma dotate di punti di attacco e stacco diversi.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per dividere una singola clip o una clip collegata, selezionate lo strumento lametta e fate clic sul punto della sequenza in cui desiderate dividere la clip.
- Per suddividere solo la porzione audio o video di clip collegate, fate clic con lo strumento lametta tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS).
- Per dividere le clip nelle tracce di destinazione, fate clic sulle intestazioni delle tracce desiderate per usarle come destinazioni. Posizionate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate dividere le clip, quindi scegliete Sequenza > Usa lametta a indicatore tempo corrente.
- Per dividere le clip su tutte le tracce tranne quelle bloccate, bloccate tutte le tracce contenenti una clip che non desiderate dividere. Tenete premuto Maiusc e fate clic con lo strumento lametta per suddividere tutte le tracce nello stesso punto di un pannello Timeline.

Non è necessario dividere la clip per modificare le impostazioni degli effetti nel tempo: è sufficiente applicare fotogrammi chiave a una singola clip.

Rimuovere le clip da una sequenza

❖ Per eliminare clip intere, selezionate una o più clip nella sequenza e premete Canc.

Asportare e incollare i fotogrammi

Potete rimuovere o *asportare* i fotogrammi da un'area specificata di una o più tracce in una sequenza, lasciando uno spazio vuoto al loro posto. Potete specificare l'area con i punti di attacco e stacco della sequenza. Se solo una parte di una clip appare tra i punti di attacco e stacco della sequenza, la parte verrà asportata dalla sequenza, mentre il resto della clip rimarrà al suo posto. Dopodiché, potrete incollare i fotogrammi asportati in qualsiasi punto di una sequenza.

1 Usate i controlli nel monitor Programma per specificare i punti di attacco e stacco della sequenza.

2 Nella Timeline, fate clic sulle intestazioni delle tracce dalle quali desiderate asportare i fotogrammi per usarli come destinazione.

3 Nel Monitor programma, fate clic sul pulsante Asporta .

I fotogrammi asportati vengono inseriti negli Appunti del sistema.

4 Fate clic sull'intestazione della traccia nella quale desiderate incollare i fotogrammi asportati per usarla come destinazione.

5 Spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui desiderate incollare i fotogrammi asportati.

6 Selezionate Modifica > Incolla.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza" a pagina 181

Estrarre e incollare i fotogrammi

Potete estrarre i fotogrammi da un'area specificata di una o più tracce in una sequenza, senza lasciare alcuno spazio vuoto al loro posto. Per specificare l'area, utilizzate i punti di attacco e stacco della sequenza. Se solo una parte di una clip appare tra i punti di attacco e stacco della sequenza, in Adobe Premiere Pro viene effettuata l'estrazione solo di tale parte, lasciando intatto il resto della clip. Dopo aver eseguito l'estrazione, potrete incollare i fotogrammi estratti in qualsiasi punto di una sequenza.

1 Usate i controlli nel monitor Programma per specificare i punti di attacco e stacco della sequenza.

2 Nella Timeline, fate clic sulle intestazioni delle tracce dalle quali desiderate estrarre i fotogrammi per usarli come destinazione.

3 Fate clic sulle caselle Blocco sincronizzazione nelle intestazioni di tutte le tracce che desiderate spostare quando lo spazio vuoto verrà chiuso. Le clip nelle tracce in cui Blocco sincronizzazione è disattivato non si sposteranno.

4 Nel Monitor programma, fate clic sul pulsante Estrai .

I fotogrammi estratti vengono inseriti negli Appunti del sistema.

5 Fate clic sull'intestazione della traccia nella quale desiderate incollare i fotogrammi estratti per usarla come destinazione.

6 Spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui desiderate incollare i fotogrammi estratti.

7 Selezionate Modifica > Incolla.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostare o rimuovere punti di attacco e stacco della sequenza" a pagina 181

"Eliminare le clip e chiudere gli spazi vuoti" a pagina 199

Eliminare le clip e chiudere gli spazi vuoti

1 Selezionate le clip da eliminare nella sequenza. Per selezionare più clip, fate clic su di esse tenendo premuto Maiusc o trascinate per delimitare un rettangolo di selezione su di esse.

2 Selezionate Modifica > Elimina salti.

Eliminare lo spazio vuoto tra le clip

Quando eliminate lo spazio tra le clip in una timeline, tutte le clip presenti sulle tracce non bloccate vengono spostate in base alla durata dello spazio vuoto. Per evitare di spostare una traccia durante l'eliminazione dei salti o un'operazione di inserimento o estrazione, potete bloccarla. In alternativa, disattivate Blocco sincronizzazione in quelle tracce che non desiderate spostare.

❖ In una timeline, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Mac OS) sullo spazio tra due clip e scegliete Elimina salti.
- Fate clic sullo spazio tra due clip e scegliete Modifica >Elimina salti.

Copiare e incollare all'indicatore del tempo corrente

Potete copiare e incollare una o più clip contemporaneamente. Viene mantenuta la spaziatura relativa (orizzontale nel tempo e verticale nelle tracce) delle clip. Potete incollare e incollare le copie per inserimento delle clip solo nelle tracce dalle quali erano state copiate, a prescindere da quali tracce sono state usate come destinazioni, ma in qualsiasi nuova posizione degli indicatori del tempo corrente.

1 Selezionate una o più clip nella sequenza e scegliete Modifica > Copia.

2 In un pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente nel punto della sequenza in cui desiderate incollare una copia delle clip.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per sovrapporre le clip incollate, scegliete Modifica > Incolla.
- Per inserire le clip incollate, scegliete Modifica > Incolla con inserimento.

La clip o le clip vengono incollate nella sequenza e l'indicatore del tempo corrente passa alla fine della clip (o delle clip) incollate.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Copiare e incollare gli effetti per clip" a pagina 291

Eliminare tutte le clip di una traccia

1 Selezionate lo strumento selezione traccia .

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare sia l'audio che il video di clip collegate, fate clic sulla prima clip nella traccia.
- Per eliminare le clip di una sola traccia e non le altre clip collegate, fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sulle clip della traccia.

3 Premete Canc.

Nota: *potete anche eliminare una traccia e tutto il suo contenuto. Consultate "Operazioni con le tracce" a pagina 144.*

Rendering e anteprima delle sequenze

Adobe Premiere Pro tenta di riprodurre qualsiasi sequenza in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima. Di solito Adobe Premiere Pro esegue queste operazioni per tutte le sezioni che non hanno bisogno di rendering oppure per le quali Adobe Premiere Pro ha già eseguito il rendering dei file di anteprima. Tuttavia, la riproduzione in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima non è sempre possibile per le sezioni complesse senza i file di anteprima: sezioni non sottoposte a rendering.

Se impostate su Qualità automatica l'impostazione di qualità del Monitor Programma, Adobe Premiere Pro regola in maniera dinamica la qualità video e la frequenza dei fotogrammi per visualizzare un'anteprima della sequenza in tempo reale. La qualità di riproduzione diminuisce gradualmente nelle sezioni particolarmente non sottoposte a rendering complesse della sequenza o se viene usato un sistema non abbastanza potente.

Per riprodurre sezioni complesse in tempo reale e a frequenza fotogrammi massima, è possibile che prima dobbiate eseguire il rendering dei file di anteprima per tali sezioni. Adobe Premiere Pro contrassegna le sezioni non sottoposte a rendering di una sequenza con barre di rendering colorate. Una barra di rendering rossa visualizzata nel righello temporale di una sequenza indica una sezione non sottoposta a rendering che probabilmente deve venire sottoposta a rendering, affinché possa essere riprodotta in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima. Una barra di rendering gialla indica una sezione non sottoposta a rendering che probabilmente non deve venire sottoposta a rendering, affinché possa essere riprodotta in tempo reale e alla frequenza fotogrammi massima. A prescindere dalla qualità di anteprima, le sezioni sotto le barre di rendering rosse o gialle dovrebbero venire sottoposte a rendering prima dell'esportazione su nastro. Una barra di rendering verde indica una sezione che ha già eseguito il rendering dei file di anteprima ad essa associati.

Le sequenze fanno riferimento ai file di anteprima in modo analogo a quanto accade con i file multimediali sorgente. Se spostate o visualizzate in anteprima i file nel browser file di Windows o Mac anziché nel pannello Progetto, vi verrà richiesto di trovare o saltare i file di anteprima alla successiva apertura del progetto.

Potete personalizzare un predefinito di sequenza per consentire l'anteprima del metraggio non compresso a 10 o 8 bit. Per ulteriori informazioni, consultate "Creare una sequenza con riproduzione video non compresso (solo Windows)" a pagina 155.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

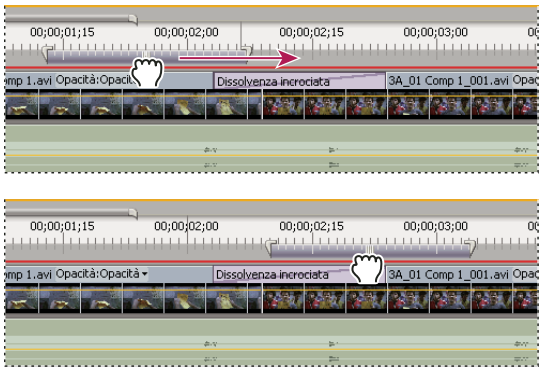
"Modificare le impostazioni della sequenza" a pagina 153

"Panoramica dei monitor Sorgente e Programma" a pagina 127

Definire l'area di lavoro per il rendering

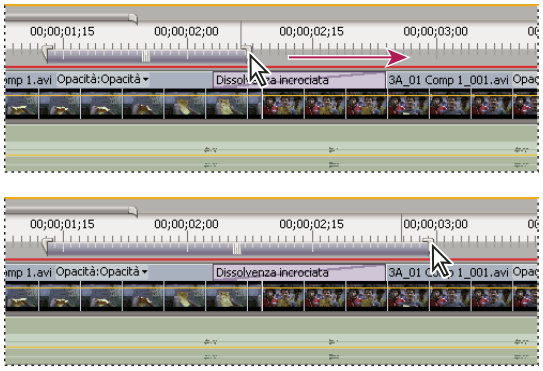
❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate la barra dell'area di lavoro sulla sezione da visualizzare in anteprima. Abbiate cura di trascinare la barra dell'area di lavoro dalla zona centrale con texture, onde evitare di impostare per errore l'indicatore del tempo corrente.



Prendere la barra dell'area di lavoro (in alto) e trascinarla sopra la sezione da visualizzare in anteprima (in basso)

- Trascinate i marcatori dell'area di lavoro (alle estremità della barra dell'area di lavoro) per specificare l'inizio e la fine dell'area di lavoro.



Trascinare i marcatori dell'area di lavoro per espanderla

- Posizionate l'indicatore del tempo corrente e premete Alt+[(Windows) o Opzione+[(Mac OS) per impostare l'inizio dell'area di lavoro.
- Posizionate l'indicatore del tempo corrente e premete Alt+] (Windows) o Opzione+] (Mac OS) per impostare la fine dell'area di lavoro.
- Fate doppio clic sulla barra dell'area di lavoro per ridimensionarla secondo la larghezza del righello temporale o la lunghezza dell'intera sequenza, a seconda di quale è più corta. Per definire tutta la sequenza come area di lavoro, tutta la sequenza deve essere visibile nel pannello Timeline.

Nota: *Passando con il puntatore sopra la barra dell'area di lavoro, compare una descrizione che indica il codice di tempo iniziale, il codice di tempo finale e la durata della barra dell'area di lavoro.*

Rendering di un file di anteprima

1 Impostate la barra dell'area di lavoro sull'area da visualizzare in anteprima.

2 Scegliete Sequenza e selezionate una delle seguenti opzioni:

Rendering effetti nell'area di lavoro Esegue il rendering delle tracce video che si trovano all'interno dell'area di lavoro contenente una barra di rendering rossa.

Rendering intera area di lavoro Esegue il rendering delle sezioni delle tracce video che si trovano all'interno dell'area di lavoro contenente una barra di rendering rossa o gialla.

Rendering audio Esegue il rendering di un file di anteprima per le sezioni delle tracce audio che si trovano all'interno dell'area di lavoro.

Nota: *potete impostare Adobe Premiere Pro in modo che esegua il rendering delle tracce audio ogni volta che eseguite il rendering delle tracce video. Per ulteriori informazioni, consultate "Rendering audio durante il rendering video" a pagina 203.*

I tempi di rendering dipendono dalle risorse del sistema in uso e dalla complessità del segmento.

Per massimizzare la qualità del movimento nei file di anteprima sottoposti a rendering, in Impostazioni sequenza selezionate Qualità rendering massima. Per ulteriori informazioni, consultate "Impostazioni generali" a pagina 149.

Rendering audio durante il rendering video

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro non esegue il rendering delle tracce audio quando si seleziona Sequenza > Esegui rendering effetti in area di lavoro oppure Sequenza > Esegui rendering intera area di lavoro. Potete comunque impostare l'applicazione in modo che venga effettuato il rendering delle anteprime audio insieme al rendering delle anteprime video.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Selezionate o deselezionate Esegui rendering audio durante il rendering video.

3 Fate clic su OK.

Operazioni con i file di anteprima

Quando eseguite il rendering delle anteprime, da Adobe Premiere Pro vengono generati dei file sul disco rigido. Questi file di anteprima contengono i risultati di tutti gli effetti elaborati da Adobe Premiere Pro durante un'anteprima. Se eseguite più volte l'anteprima della stessa area di lavoro senza apportare modifiche, Adobe Premiere Pro riproduce subito i file di anteprima invece di elaborare di nuovo la sequenza. Adobe Premiere Pro memorizza i file di anteprima in una cartella specificata dall'utente. Allo stesso modo, i file di anteprima consentono di risparmiare tempo quando esportate il programma video finale, usando gli effetti elaborati già memorizzati.

Nota: *in Adobe Media Encoder non vengono automaticamente utilizzati per la codifica i file di anteprima di Adobe Premiere Pro. Affinché vengano usati i file di anteprima di Adobe Premiere Pro, per ogni processo di codifica occorre selezionare l'apposita opzione in Adobe Media Encoder. Inoltre, Adobe Media Encoder utilizza i file di anteprima di Adobe Premiere Pro durante l'esportazione solo se le impostazioni di esportazione corrispondono esattamente alle impostazioni dei file di anteprima. In caso di mancata corrispondenza, Adobe Media Encoder utilizza i file sorgente originali.*

Per consentire un ulteriore risparmio di tempo, Adobe Premiere Pro mantiene i file di anteprima esistenti il più a lungo possibile. Se modificate un progetto, i file di anteprima si spostano insieme al segmento di sequenza cui sono associati. Quando un segmento di una sequenza viene modificato, Adobe Premiere Pro taglia automaticamente il corrispondente file di anteprima, salvando il segmento non modificato rimanente.

Al termine del progetto, eliminate i file di anteprima per liberare spazio su disco.

Specificare la posizione su disco dei file di anteprima

1 Scegliete Progetto > Impostazioni progetto > Dischi memoria virtuale.

2 Per i menu Anteprime video e Anteprime audio, scegliete la posizione dei file di anteprima video e audio.

Il disco scelto deve disporre di abbastanza spazio ed essere sufficientemente veloce da supportare la riproduzione video; conviene quindi scegliere un disco rigido del computer e non un'unità di rete. Inoltre, dato che Adobe Premiere Pro deve poter trovare i file di anteprima quando aprite un progetto, evitate di specificare supporti rimovibili.

Eliminare file di anteprima

1 Con un pannello Timeline attivo effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare i file di rendering limitatamente a un intervallo di clip, regolate la barra dell'area di lavoro in modo che si estenda solo per l'intervallo desiderato. Dopodiché, scegliete Sequenza > Elimina file di rendering area di lavoro. I file di anteprima di cui una qualsiasi parte della clip associata si trova all'interno dell'area di lavoro verranno eliminati.
- Per eliminare tutti i file di rendering per una sequenza, scegliete Sequenza > Elimina file di rendering.

Potete impostare una scelta rapida da tastiera per Elimina file di rendering e per Elimina file di rendering area di lavoro.

2 Quando viene richiesta la conferma, fate clic su OK.

Accertarsi che le applicazioni video Adobe utilizzino gli stessi file di cache

Le applicazioni Adobe per l'elaborazione video possono automaticamente inserire un ID documento univoco in ogni file importato. Questo consente a ogni applicazione di accedere alle stesse anteprime cache e agli stessi file audio resi conformi, evitando così elaborazioni aggiuntive.

❖ Nella sezione Oggetti multimediali (per Soundbooth, nella sezione Metadati) della finestra di dialogo Preferenze, selezionate Scrivi ID XMP nei file durante l'importazione.

Questa impostazione è globale: se la si modifica in un'applicazione video Adobe, la modifica interessa anche le altre applicazioni. Inoltre, quando l'ID documento viene inizialmente inserito, la data di modifica dei file viene reimpostata.

Per salvare l'ora di rendering quando si trasferisce un progetto a un altro computer, spostate sia i file di cache che i file originali.

Riprodurre una sequenza dall'inizio alla fine

❖ Nel monitor Programma, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco .

Riprodurre una sequenza con pause di preroll e postroll

Potete visualizzare un'anteprima di una sequenza con pause di preroll e postroll aventi le lunghezze determinabili in base alle impostazioni delle preferenze generali.

1 (Facoltativo) Per modificare la lunghezza predefinita delle pause di preroll e postroll, scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Fate clic su una scheda Sequenza per rendere attiva una sequenza.

3 Premete Maiusc + barra spaziatrice.

Impostare la durata delle pause del preroll e del postroll della sequenza

Potete impostare la lunghezza del preroll e del postroll per le anteprime delle sequenze nel riquadro Generali della finestra di dialogo Preferenze. Questi controlli non vanno confusi con l'impostazione Preroll nel riquadro Controllo dispositivo della finestra di dialogo Preferenze, che agisce sul controllo dei dispositivi esterni come videoregistratori e videocamere.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Nei campi Preroll e Postroll, digitate il rispettivo numero di secondi.

3 Fate clic su OK.

Scorrere una sequenza durante l'anteprima

Potete impostare un'opzione per scorrere automaticamente una sequenza quando essa è più ampia dell'area visibile nel relativo pannello Timeline.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS). Immettete i valori desiderati nei campi Preroll e Postroll.

2 Scegliete un'opzione nel menu Scorrimento automatico riproduzione timeline:

Nessuno scorrimento La sequenza non scorre.

Scorrimento pagina La sequenza scorre attraverso l'area visibile di un pannello Timeline, una pagina alla volta. Questa è l'opzione predefinita.

Scorrimento uniforme L'indicatore del tempo corrente resta al centro dell'area visibile, mentre la sequenza scorre sotto di esso.

Anteprima sul monitor di un televisore

Potete visualizzare la sequenza su qualsiasi monitor collegato al computer. Per fare ciò dovete disporre di hardware video con una porta video adatta per il monitor.

Anteprima sul monitor di un televisore tramite una scheda video

Alcune schede video e sistemi operativi supportano un televisore indipendente rispetto al computer desktop. Altri supportano un secondo monitor contiguo rispetto al computer desktop, che funga anche da spazio aggiuntivo per l'applicazione. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione fornita con la scheda video e il sistema operativo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Configurare un sistema DV o HDV" a pagina 44

Visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore

Se state lavorando su un progetto DV, potete visualizzare l'anteprima di una sequenza su un monitor televisivo usando la connessione IEEE 1394 e la videocamera o il videoregistratore DV.

Nota: *non è possibile visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore in modalità HDV. Impostatele quindi sulla modalità DV o automatica.*

1 Assicuratevi che il monitor sia collegato alla videocamera o al videoregistratore DV, a sua volta collegato al computer.

2 (Solo videocamera) Impostate la videocamera come output del monitor. Alcuni dispositivi sono in grado di rilevare automaticamente questa impostazione mentre altri richiedono che selezioniate un'opzione di menu.

3 Nel monitor Sorgente o Programma, fate clic sul pulsante del menu del pannello in alto a destra, selezionate Impostazioni di riproduzione e scegliete le opzioni desiderate.

Visualizzazione video desktop durante la riproduzione Specifica se il video viene riprodotto o meno nel monitor Programma. Deselezionate questa opzione per riprodurre solo attraverso il monitor esterno specificato nell'opzione Dispositivo esterno. Se l'opzione Dispositivo esterno è impostata su Nessuno, per assicurare la riproduzione nel monitor Programma è selezionato Video sul desktop.

Dispositivo esterno Imposta un dispositivo esterno attraverso il quale riprodurre il video.

Conversione proporzioni Determina la modalità di conversione delle proporzioni pixel per i progetti DV.

Audio desktop Imposta la riproduzione audio al computer.

Audio dispositivo esterno Imposta la riproduzione audio a un dispositivo audio esterno collegato.

Esportare: Dispositivo esterno Consente l'esportazione su nastro per il dispositivo specificato. Questa opzione non incide sulla riproduzione in un dispositivo esterno durante l'esportazione.

Disattiva output video quando Premiere Pro è in background Disattiva il video sul monitor esterno se Adobe Premiere Pro non è l'applicazione attiva sul desktop.

Metodo di conversione 24p Specifica il metodo di conversione per metraggio 24p. Consultate "Impostazione di opzioni di riproduzione per 24P" a pagina 158.

Potrebbe esserci un leggero ritardo tra la riproduzione sul desktop e quella su una televisione mediante videocamera o videoregistratore. Se video e audio sembrano essere fuori sincrono, provate a visualizzare l'anteprima di video e audio sullo stesso dispositivo.

Correzione degli errori

Correggere gli errori

In caso di ripensamenti o errori, Adobe Premiere Pro offre diversi metodi per annullare le operazioni effettuate. Potete annullare solo le operazioni che modificano il programma video, ad esempio un montaggio, non lo scorrimento in una finestra.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per annullare la modifica più recente, scegliete Modifica > Annulla. Potete annullare in sequenza fino a 32 delle ultime modifiche apportate al progetto in qualsiasi pannello di Adobe Premiere Pro.
- Per passare a uno stato del progetto dal momento in cui questo è stato aperto, selezionate un elemento nel pannello Cronologia.
- Per annullare tutte le modifiche apportate dall'ultima volta in cui avete salvato il progetto, scegliete File > Versione precedente.
- Per annullare modifiche apportate prima dell'ultimo salvataggio del progetto, provate ad aprire una versione precedente del progetto nella cartella Salvataggio automatico di Adobe Premiere Pro, quindi scegliete File > Salva con nome per salvare il progetto in un'altra cartella. Il numero di versioni precedenti salvate dipende dalle impostazioni della preferenza Salvataggio automatico.
- Per interrompere una modifica che Adobe Premiere Pro sta elaborando, ad esempio quando compare una barra di avanzamento, premete Esc.

- Per chiudere una finestra di dialogo senza applicare le modifiche, fate clic su Annulla.
- Per ripristinare tutti i valori ai valori predefiniti, fate clic sul pulsante Ripristina relativo all'effetto nel pannello Controlli effetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le impostazioni della sequenza" a pagina 153

"Aprire un progetto" a pagina 54

Pannello Cronologia

Usate il pannello Cronologia per tornare a uno stato del progetto precedente a quello della sessione di lavoro corrente. Ogni volta che applicate una modifica a una parte del progetto, al pannello verrà aggiungo il nuovo stato del progetto. Potete selezionare uno stato e modificare il progetto a partire da tale stato. Nel pannello di acquisizione non sono disponibili gli stati della cronologia.

Seguono alcuni suggerimenti per l'utilizzo del pannello Cronologia.

- Le modifiche al programma, quali modifica di pannelli, finestre e preferenze, non si riferiscono al progetto stesso, quindi non vengono aggiunte al pannello Cronologia.
- Dopo aver chiuso e riaperto il progetto, gli stati precedenti non risultano disponibili nel pannello Cronologia.
- Lo stato più vecchio è all'inizio dell'elenco e il più recente è alla fine.
- Ogni stato è elencato con il nome dello strumento o del comando usato per modificare il progetto e un'icona che rappresenta lo strumento o comando. Alcune azioni generano uno stato per ogni pannello soggetto all'azione, come la titolazione. Le azioni eseguite in tali pannelli sono considerate come singoli stati nel pannello Cronologia.
- Selezionando uno stato, quelli sottostanti vengono ombreggiati per indicare le modifiche che verranno eliminate se si torna a tale stato del progetto.
- Se selezionate uno stato e poi modificate il progetto, tutti gli stati successivi vengono rimossi.

Operazioni con il pannello Cronologia

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare uno stato, fate clic sul relativo nome nel pannello Cronologia.
- Per spostarsi nel pannello Cronologia, trascinate il cursore o la barra di scorrimento del pannello oppure selezionate Passo avanti o Passo indietro nel menu del pannello.
- Per eliminare uno stato del progetto, selezionate lo stato, Quindi scegliete Elimina dal menu del pannello o fate clic sull'icona Elimina e fate clic su OK.
- Per eliminare tutti gli stati dal pannello Cronologia, selezionate Cancella cronologia nel menu del pannello.

Rimuovere avvisi con il pannello Eventi

Il pannello Eventi di Adobe Premiere Pro riporta avvertimenti, messaggi di errore e altre informazioni utilizzabili per rilevare e risolvere problemi, in special modo quelli relativi a plug-in e altri componenti di sviluppatori terzi. Un'icona di segnalazione , o nella barra di stato avverte della presenza di un errore. Il pannello Eventi si apre facendo doppio clic sull'icona. L'eliminazione dell'elemento associato nel pannello Eventi comporta la rimozione dell'icona dalla barra di stato.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sull'icona di segnalazione nella barra di stato.
- Scegliete Finestra > Eventi.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ulteriori informazioni su un elemento dell'elenco, selezionatelo e fate clic su Dettagli.
- Per svuotare l'elenco di eventi, fate clic su Cancella tutti.

Marcatori

Aggiungere marcatori

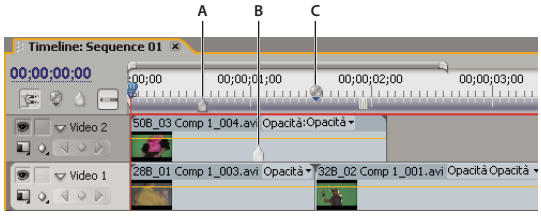
I marcatori servono per evidenziare punti importanti e aiutano a posizionare e riordinare le clip. I marcatori possono essere usati per identificare un'azione o un suono importante in una sequenza o clip. I marcatori hanno una funzione di solo riferimento e non alterano il video.

Potete anche utilizzarli per specificare i punti di cue per i file FLV oppure per specificare l'URL di una pagina Web a cui indirizzare un utente. Adobe Premiere Pro dispone anche di marcatori di capitoli di Adobe Encore da aggiungere a una sequenza per specificare le scene oppure a una struttura di menu per le sequenze esportate in Encore. (consultate "Aggiungere marcatori capitolo di Encore" a pagina 212).

Potete aggiungere marcatori a una sequenza, a una clip sorgente o a un'istanza di una clip in una sequenza. Quando contrassegnate dei punti di montaggio, è il flusso di lavoro a determinare se i marcatori vengono aggiunti a una clip o a una sequenza.

Ogni sequenza e ogni clip possono contenere fino a 100 marcatori numerati ciascuna (da 0 a 99) e un numero illimitato di marcatori senza numero.

I marcatori vengono visualizzati nel righello temporale dei monitor Sorgente e Programma sotto forma di piccole icone. I marcatori di clip diventano anche icone all'interno della clip quando questa è visualizzata in un pannello Timeline, mentre i marcatori di sequenza appaiono nel righello temporale della sequenza.



Icone dei marcatori in un pannello Timeline
***A.** Marcatore di sequenza **B.** Marcatore di clip **C.** Marcatore capitolo di Encore*

Quando impostate i marcatori (così come i punti di attacco e di stacco), verificate se state usando la versione corretta della clip. I marcatori aggiunti a una clip sorgente (aperta dal pannello Progetto) appaiono nella clip anche quando questa viene aggiunta alla sequenza. La modifica dei marcatori di una clip sorgente non ha effetto sulle singole istanze della clip già inserite in una sequenza o viceversa. Per vedere un filmato esplicativo sui marcatori, visitate il sito all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0255_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Metadati e marcatori

"Aggiungere commenti, capitoli e collegamenti ai marcatori di sequenza" a pagina 211

Operazioni con indicatori e punti cue

Aggiungere un marcatore di clip senza numero

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere un marcatore a una clip sorgente, fate doppio clic sulla clip nel pannello Progetto per aprire la clip nel monitor Sorgente.
- Per aggiungere un marcatore a una clip in una sequenza, fate doppio clic sulla clip per aprirla nel monitor Sorgente.

2 Nel monitor Sorgente, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate posizionare il marcatore.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero .
- Selezionate Marcatore > Imposta marcatore clip > Senza numero.

Aggiungere un marcatore di sequenza senza numero

1 In un pannello Timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate posizionare il marcatore.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero nel monitor Programma o in un pannello Timeline . (Fate doppio clic sul pulsante Imposta marcatore senza numero per aprire la finestra di dialogo Marcatore mentre lo impostate.)
- Selezionate Marcatore > Imposta marcatore sequenza > Senza numero.

Per inserire dei marcatori senza numero durante la riproduzione di una clip o una sequenza, premete il tasto asterisco (*) sul tastierino numerico per ogni marcatore da inserire.

Aggiungere un marcatore numerato

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare un marcatore clip, aprite una clip nel monitor Sorgente o selezionatela in un pannello Timeline.
- Per impostare un marcatore di sequenza, selezionate il monitor Programma o il pannello Timeline.

2 Spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate impostare il marcatore.

3 Scegliete Marcatore > Imposta marcatore clip oppure Marcatore > Imposta marcatore sequenza e scegliete un'opzione nel sottomenu:

Successivo numero disponibile Imposta un marcatore numerato utilizzando il numero disponibile più basso.

Altro numero Apre una finestra di dialogo in cui potete impostare qualunque numero inutilizzato compreso tra 0 e 99.

Trovare, spostare ed eliminare marcatori

Potete individuare i marcatori mediante gli strumenti di navigazione dei marcatori. Potete spostarli dalle loro posizioni di origine trascinandoli oppure eliminarli tutti insieme.

Passare a un marcatore di clip nel monitor Sorgente

1 Aprite una clip nel monitor Sorgente.

2 Nel monitor Sorgente, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Vai a marcatore precedente .
- Fate clic sul pulsante Vai a marcatore successivo .

Passare a un marcatore di clip o sequenza in un pannello Timeline

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per impostare l'indicatore del tempo corrente sul marcatore di una clip, selezionate la clip nella sequenza e scegliete Marcatore > Vai a marcatore clip > *[marcatore]*.
- Per impostare l'indicatore del tempo corrente sul marcatore di una sequenza, selezionate il pannello del monitor Sorgente o Programma, scegliete Marcatore > Vai a marcatore sequenza > *[marcatore]*.

Spostare un marcatore

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare un marcatore clip in una clip che fa parte di una sequenza, aprite la clip nel monitor Sorgente e trascinate l'icona Marcatore nel righello temporale del monitor Sorgente. (Non è possibile modificare i marcatori clip direttamente in un pannello Timeline.)
- Per spostare un marcatore sequenza, trascinatelo nel righello temporale di un pannello Timeline o del monitor Programma.

Quando un marcatore viene trascinato nel righello temporale del monitor Sorgente o Programma, l'icona corrispondente si sposta in un pannello Timeline.

Nota: *I marcatori sequenza presenti in una sequenza nidificata vengono visualizzati sotto forma di marcatori clip (con un colore leggermente diverso) nella sequenza principale e nel monitor Sorgente. Per regolare un marcatore nidificato, aprite la sequenza nidificata in un pannello Timeline e trascinate il marcatore.*

Eliminare un marcatore

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare un marcatore clip, selezionate la clip nella sequenza e posizionate l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza del marcatore clip.
- Per eliminare un marcatore sequenza, verificate che non vi siano clip selezionate nella sequenza e posizionate l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza del marcatore sequenza.

2 Scegliete Marcatore > Cancella marcatore clip oppure Marcatore > Cancella marcatore sequenza e selezionate un'opzione del sottomenu:

Marcatore corrente Elimina il marcatore in corrispondenza della posizione temporale corrente.

Tutti i marcatori Elimina tutti i marcatori nella clip o nella sequenza (a seconda del monitor in uso).

Numerato Elimina un marcatore numerato dall'elenco di tutti i marcatori numerati.

Nota: *Non potete rimuovere un marcatore sequenza trascinandolo via dal righello temporale.*

Aggiungere commenti, capitoli e collegamenti ai marcatori di sequenza

Potete utilizzare la finestra di dialogo Marcatore per sfogliare i marcatori di sequenza e i marcatori di capitoli Encore e leggere o aggiungere dati. Rivedere i dati dei marcatori tramite la finestra di dialogo Marcatore è ideale anche per rivedere, tra l'altro, i commenti di Clip Notes.

1 In un pannello Timeline, fate doppio clic su un marcatore di sequenza o un marcatore di capitolo Encore per aprire la finestra di dialogo Marcatore.

Potete aprire la finestra di dialogo Marcatore quando impostate il marcatore mediante doppio clic sul pulsante Imposta marcatore capitolo di Encore o Imposta marcatore senza numero in un pannello Timeline.

2 Impostate le seguenti opzioni:

Nome Digitate un nome per il marcatore.

Durata Trascinate il valore della durata o fate clic sul valore per evidenziarlo, quindi digitate un nuovo valore e premete Invio o A capo. Quando sono usati per gli URL e i capitoli, i marcatori possono essere impostati in modo da estendersi su più di un fotogramma. Ad esempio, questo può essere utile per l'impostazione di marcatori in Adobe Premiere Pro da convertire successivamente in punti cue in file FLV. In un pannello Timeline, una sottile barra bianca si estende dal lato destro dell'icona del marcatore di una sequenza, indicandone la durata.

Commenti Digitate un commento da associare al marcatore. Se presenti, anche i commenti Clip Notes compaiono in questo campo.

Marcatore capitolo di Encore Selezionate questa casella se desiderate che il marcatore sia un marcatore capitolo di Encore.

Collegamento Web Selezionate questa casella se desiderate che il marcatore sia un collegamento ipertestuale.

URL Questo campo è attivo solo se è selezionata l'opzione Collegamento Web. Immettete l'indirizzo della pagina Web da aprire.

Nota: *Un marcatore sequenza può contenere un indirizzo Web (URL). Quando il filmato è incluso in una pagina Web e viene raggiunto il marcatore, la pagina Web viene aperta automaticamente. I collegamenti Web funzionano solo con i formati supportati (ad esempio, QuickTime).*

Frame di destinazione Questo campo è attivo solo se è selezionata l'opzione Collegamento Web. Se utilizzate i frame HTML, immettete il frame di destinazione della pagina Web .

Punto di cue Flash Selezionate questa casella se desiderate che il marcatore sia un punto di cue Flash.

Tipo Questa opzione è disponibile solo se è selezionata l'opzione Punto di cue Flash. Fate clic su Evento per creare un marcatore Punto di cue Flash che agisca da attivatore di un evento. Fate clic su Navigazione per creare un marcatore Punto di cue Flash da utilizzare unicamente per la navigazione.

Pulsanti più e meno Fate clic sul pulsante più (+) per aggiungere un punto di cue Flash e assegnargli un nome e un valore. Fate clic sul pulsante meno (-) per rimuovere un punto di cue Flash.

Nome Questo campo è disponibile solo se è selezionata l'opzione Punto di cue Flash. Digitate il nome da assegnare al punto di cue Flash.

Valore Questo campo è disponibile solo se è selezionata l'opzione Punto di cue Flash. Digitate il valore da assegnare al punto di cue Flash.

3 Per immettere commenti o specificare opzioni per altri marcatori di sequenza, fate clic su Precedente o Successivo.

Nota: *I programmi di authoring DVD, come Encore, sono conformi alle specifiche DVD che fissano limiti di vicinanza tra i collegamenti ai capitoli. Quando impostate i marcatori come collegamenti ai capitoli, assicuratevi di distanziarli di almeno 15 fotogrammi l'uno dall'altro, oppure dell'intervallo richiesto dal programma di authoring. In caso contrario il programma di authoring potrebbe spostare i collegamenti automaticamente.*

Condivisione di marcatori con After Effects, Encore e Flash

Potete condividere marcatori tra Adobe Premiere Pro, Adobe Encore e Adobe Flash in uno dei modi riportati di seguito.

- Quando importate un progetto Adobe Premiere Pro in After Effects, i marcatori di sequenza vengono convertiti in marcatori di composizione.
- Quando copiate una sequenza da un pannello Progetto di Adobe Premiere Pro e la incollate in After Effects, nella composizione risultante i marcatori di sequenza vengono convertiti in marcatori di composizione e i marcatori di clip in marcatori di livello. L'operazione copia e incolla mantiene quindi i marcatori nel modo previsto.
- Quando esportate una sequenza da Adobe Premiere Pro mediante Adobe Media Encoder in un formato contenitore, ad esempio AVI, i marcatori di sequenza vengono salvati nel file come metadati temporali XMP. Quando usate il video come sorgente per un livello, in After Effects i marcatori di sequenza vengono convertiti in marcatori di livello.
- Quando create una composizione After Effects mediante Dynamic Link in Adobe Premiere Pro, in After Effects i marcatori di sequenza e di clip non vengono mantenuti.
- I marcatori capitolo di Encore aggiunti a una sequenza in Adobe Premiere Pro saranno visualizzati come marcatori capitolo in Encore quando la clip ospite viene esportata da Adobe Premiere Pro mediante il comando File > Adobe Dynamic Link > Invia a Encore.
- I marcatori di sequenza nelle clip esportate da Adobe Premiere Pro sono visualizzati come punti di cue nei progetti Adobe Flash se contengono del testo nei rispettivi campi dei capitoli. I dati di punti di cue nel campo Capitolo di un marcatore di sequenza in Adobe Premiere Pro verranno codificati come XML. Per il protocollo XML richiesto, consultate la guida di Flash.

  Nota: *Dovete aggiungere del testo a un marcatore di capitolo in Adobe Premiere Pro affinché venga visualizzato come punto di cue nei progetti Adobe Flash.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Operazioni con indicatori e punti cue

Aggiungere marcatori capitolo di Encore

Potete aggiungere marcatori capitolo di Encore a qualsiasi sequenza in Adobe Premiere Pro. Quando la sequenza viene esportata in Encore, questi marcatori verranno letti come punti di capitolo. In Encore potete collegare i punti di capitolo a pulsanti nei menu. Inoltre, gli utenti possono usare i pulsanti del telecomando del lettore DVD per passare a determinati capitoli.

Potete assegnare un nome ai marcatori di Encore quando li inserite. Il nome specificato in Adobe Premiere Pro è visualizzato come etichetta di un pulsante nel menu principale o nel menu Scene di Adobe Encore.

Nota: *Encore non consente più di importare marcatori di sequenze Adobe Premiere Pro come marcatori di capitoli. Nei progetti creati con versioni precedenti di Adobe Premiere Pro, dovete sostituire i marcatori di sequenza con i marcatori Encore se desiderate mantenere i marcatori di capitoli nei dischi creati dal progetto.*

1 In un pannello Timeline, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto in cui desiderate posizionare il marcatore.

Nota: *In Encore il pulsante Riproduzione di ogni modello Menu principale si collega automaticamente al punto d'inizio del righello temporale. Non è necessario inserire un marcatore a meno che non si desideri inserirlo nel menu Scene.*

2 Fate clic quindi sul pulsante Imposta marcatore capitolo di Encore .

Per inserire rapidamente un marcatore, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic sul righello temporale e scegliete il tipo di marcatore che desiderate impostare sull'indicatore del tempo corrente.

3 Nel righello temporale, fate doppio clic sul marcatore capitolo di Encore.

Si apre la finestra di dialogo Marcatore.

4 Digitate un nome per il marcatore. Il nome deve essere breve per adattarsi alle dimensioni del menu e non sovrapporsi a un altro pulsante. Potrete modificare il nome in seguito, in Encore.

5 Fate clic su OK.

Capitolo 9: Modifica dell'audio

In Adobe® Premiere® Pro CS4 potete modificare l'audio, aggiungere effetti e mixare in una sequenza il numero di tracce audio che il sistema utilizzato riesce a gestire. Le tracce possono contenere canali mono, stereo o surround 5.1.

Operazioni con l'audio

L'audio

Per utilizzare l'audio, è necessario innanzitutto importarlo nel progetto o registrarlo direttamente in una traccia. Potete importare clip audio oppure clip video che contengono audio.

Una volta inserite le clip audio nel progetto, potete aggiungerle a una sequenza e modificarle come accade con le clip video. Potete inoltre visualizzare le forme d'onda delle clip audio e tagliarle nel monitor Sorgente prima di aggiungere l'audio a una sequenza. Potete regolare le impostazioni di panning, bilanciamento e volume delle tracce audio direttamente nei pannelli Timeline o Controlli effetti e utilizzare il Mixer audio per apportare modifiche di mixaggio in tempo reale. Potete anche aggiungere effetti alle clip audio in una sequenza. Nel caso di un mixaggio complesso con molte tracce, considerate la possibilità di organizzarle in submix e sequenze nidificate.

Se disponete di Adobe Soundbooth, potete utilizzare il comando Modifica in Adobe Soundbook per inviare un file audio ad Adobe Soundbook per il montaggio avanzato.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare il dispositivo audio predefinito" a pagina 48

"Specificare le impostazioni dispositivo ASIO (solo Windows)" a pagina 48

Nozioni di base sull'audio

Operazioni con l'audio

"La registrazione di audio" a pagina 231

"Regolazione di guadagno e volume" a pagina 235

"I canali nelle clip audio" a pagina 215

"Impostare attacchi e stacchi audio basati sui campioni" a pagina 227

"La modifica dell'audio in Adobe Soundbooth" a pagina 256

Le tracce audio in una sequenza

Una sequenza può contenere qualsiasi combinazione delle seguenti tracce audio:

Mono Contiene un solo canale audio.

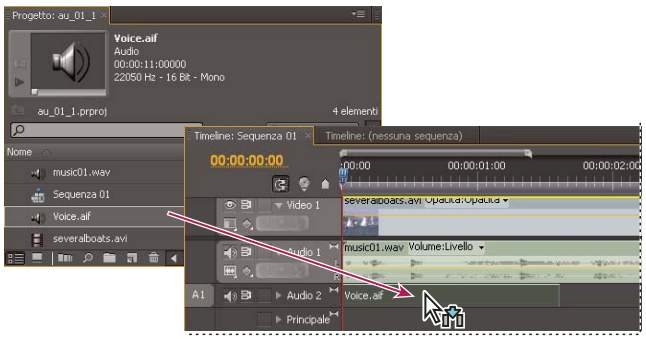
Stereo Contiene due canali audio (destro e sinistro).

5.1 La traccia contiene tre canali audio anteriori (sinistro, centrale e destro), due posteriori o surround (sinistro e destro) e un canale LFE (Low-Frequency Effects, effetti a bassa frequenza) indirizzato a un subwoofer.

Le tracce possono essere aggiunte o eliminate in qualsiasi momento. Una volta creata una traccia, non è possibile modificare il numero di canali che utilizza. Una sequenza contiene sempre una traccia master che controlla l'output combinato di tutte le tracce nella sequenza. Il formato della traccia master, il numero di tracce audio presenti in una sequenza e il numero di canali nelle tracce audio vengono specificati nel pannello Tracce della finestra di dialogo Nuova sequenza.

Una sequenza può contenere due tipi di tracce audio. Le *tracce audio* normali contengono l'audio vero e proprio. Le *tracce submix* eseguono l'output dei segnali combinati delle tracce o inviano quelle indirizzate ad esso. Le tracce submix sono utili per gestire i mix e gli effetti.

Anche se ogni sequenza viene creata con un numero specifico di tracce audio in un pannello Timeline, Adobe Premiere Pro crea automaticamente nuove tracce audio quando si trascina una clip audio sotto l'ultima traccia audio in un pannello Timeline. Questa funzione risulta utile se il numero di clip audio da impilare supera il numero delle tracce disponibili in una sequenza oppure se il numero di canali in una clip audio non corrisponde al numero di canali nelle tracce audio predefinite. Potete anche aggiungere delle tracce facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione di una traccia e scegliendo Aggiungi tracce o selezionando Sequenza > Aggiungi tracce.



Adobe Premiere Pro crea una nuova traccia audio corrispondente al formato di canale di una clip trascinata nel pannello Timeline.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Rivedere le impostazioni del progetto" a pagina 53

"Operazioni con i submix" a pagina 252

"Operazioni con le tracce" a pagina 144

I canali nelle clip audio

Le clip possono contenere un canale audio (mono), due canali audio, destro e sinistro (stereo) oppure 5 canali audio surround con un canale per gli effetti a bassa frequenza (surround 5.1). Anche se una sequenza riesce a contenere qualsiasi combinazione di clip, tutto l'audio viene mixato al formato della traccia master (mono, stereo o surround 5.1).

Adobe Premiere Pro consente di modificare il formato della traccia (raggruppamento di canali audio) in una clip audio. A volte, ad esempio, può essere necessario applicare effetti audio in modo diverso a singoli canali di una clip stereo o surround 5.1. Per questo tipo di clip potete modificare il formato della traccia in modo che l'audio venga inserito in tracce mono distinte quando si aggiungono clip a una sequenza.

***Nota:** potete modificare il formato traccia di una clip master solo prima di aggiungere a una sequenza un'istanza della clip.*

Premiere Pro vi consente inoltre di riassociare i canali di output o le tracce per i canali audio di una clip. Potete, ad esempio, riassociare il canale audio sinistro in una clip stereo in modo che esegua l'output al canale destro.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare dati audio" a pagina 219

"Scomporre una traccia stereo in tracce mono" a pagina 225

"Associare i canali audio" a pagina 221

Mixare tracce audio e clip

Il *mixaggio* consiste nella fusione e nella regolazione delle tracce audio in una sequenza. Le tracce audio della sequenza possono contenere molte clip audio e le tracce audio delle clip video. Le azioni che eseguite durante il mixaggio dell'audio possono essere applicate a vari livelli all'interno di una sequenza. Un valore a livello audio può, ad esempio, essere applicato a una clip mentre un altro può essere applicato alla traccia contenente la clip. Inoltre, una traccia che contiene l'audio per una sequenza nidificata può già contenere modifiche di volume ed effetti applicati alle tracce nella sequenza sorgente. I valori applicati a tutti i livelli vengono combinati per ottenere il mixaggio finale.

Potete modificare una clip audio applicando un effetto alla clip oppure alla traccia che contiene la clip. Pianificate in maniera sistematica l'applicazione degli effetti onde evitare impostazioni ripetute o in conflitto su una stessa clip.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Registrare una sorgente analogica" a pagina 233

"Applicazione di effetti audio alle clip" a pagina 241

Ordine di elaborazione dell'audio

Quindi, mentre modificate le sequenze, Adobe Premiere Pro elabora l'audio nel seguente ordine:

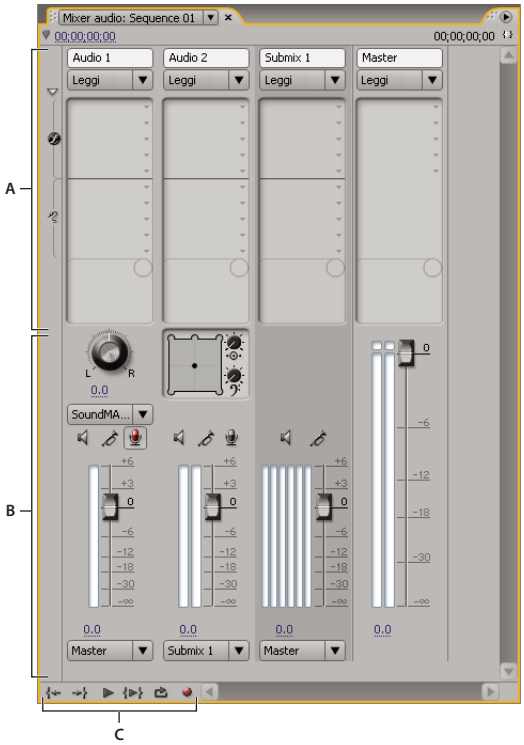
- Modifiche al guadagno applicate alle clip con il comando Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.
- Effetti applicati alle clip.
- Impostazioni delle tracce, elaborate nell'ordine seguente: effetti pre-dissolvenza, mandate pre-dissolvenza, muto, dissolvenza, controllo, effetti post-dissolvenza, mandate post-dissolvenza e posizione di panning/bilanciamento.
- Volume di output delle tracce da sinistra a destra nella finestra Mixer audio, dalle tracce audio a quelle submix, per finire con la traccia master.

  Nota: *potete modificare il percorso predefinito del segnale mediante le mandate o cambiando l'impostazione dell'output della traccia.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

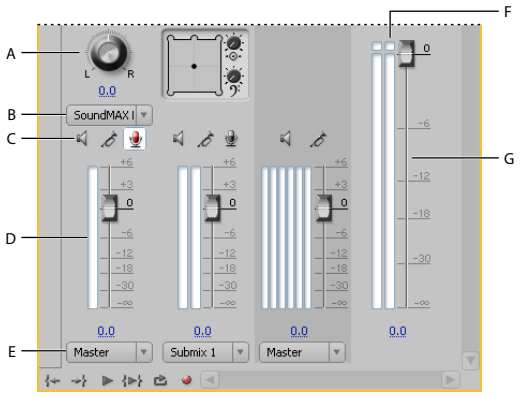
"Indirizzare le tracce con mandate" a pagina 253

Panoramica di Mixer audio



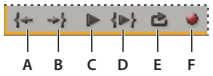
Mixer audio
***A.** Area degli effetti e mandate **B.** Area dei controlli **C.** Controlli riproduzione*

Nel Mixer audio potete regolare le impostazioni mentre ascoltate le tracce audio e guardate quelle video. Ogni traccia del mixer audio corrisponde a una traccia nella timeline della sequenza attiva. Le tracce audio della timeline sono visualizzate come in una console audio. Ogni traccia ha un'etichetta con il nome nella parte superiore del Mixer audio. Per modificare il nome di una traccia, fate doppio clic su di esso. Il Mixer audio consente anche di registrare l'audio direttamente nelle tracce di una sequenza.



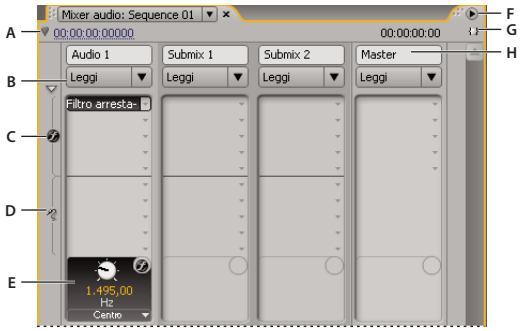
Mixer audio
***A.** Controllo panning e bilanciamento **B.** Canale di input della traccia **C.** Pulsanti Muto, Traccia in assolo, Abilita traccia per la registrazione **D.** Controlli VU **E.** Associazione dell'output della traccia **F.** Indicatore di clipping **G.** Controlli master VU*

Per impostazione predefinita, il Mixer audio contiene tutte le tracce audio e la dissolvenza master. I controlli VU regolano i livelli del segnale di output. Il Mixer audio visualizza solo le tracce nella sequenza attiva, non quelle di tutto il progetto. Per creare un mixaggio master del progetto usando più sequenze, impostate una sequenza master e nidificate le altre sequenze al suo interno.



Controlli di riproduzione del mixer audio
***A.** Vai ad attacco **B.** Vai a stacco **C.** Riproduci/Stop **D.** Riproduci da attacco a stacco **E.** Loop **F.** Registra*

Il pannello Controlli principali audio rispecchia la visualizzazione audio dei controlli master del Mixer audio. Potete aprire un pannello Controlli principali audio a parte e ancorarlo ovunque nello spazio di lavoro. Il pannello Controlli principali audio consente di tenere sotto controllo l'audio anche se il Mixer audio completo o la sezione fader principale non è visibile.



Mixer audio
***A.** Codice di tempo **B.** Modalità automazione **C.** Effetti **D.** Mandate **E.** Opzione per effetti o mandate **F.** Menu della finestra **G.** Durata del programma dal punto di attacco al punto di stacco **H.** Nome traccia*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Registrare una sorgente analogica" a pagina 233

"Operazioni con gli effetti VST" a pagina 244

Modificare il Mixer audio

❖ Scegliete tra le seguenti opzioni dal menu Mixer audio:

- Per visualizzare o nascondere tracce specifiche, scegliete Mostra/nascondi tracce. Usate le opzioni per contrassegnare le tracce da visualizzare e fate clic su OK.
- Per visualizzare i livelli di input dei dispositivi sui controlli VU (non i livelli di traccia in Adobe Premiere Pro), scegliete Controllo in ingresso o Solo controllo in ingresso. Se è selezionata questa opzione, potete continuare a monitorare l'audio in Adobe Premiere Pro per tutte le tracce che non vengono registrate.
- Per visualizzare il tempo in unità audio anziché in fotogrammi video, scegliete Mostra unità di tempo audio. Potete specificare se visualizzare campioni o millisecondi cambiando l'opzione Formato di visualizzazione audio nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni progetto. L'opzione Mostra unità di tempo audio modifica la visualizzazione del tempo nel Mixer audio e nei pannelli Sorgente, Programma e Timeline.
- Per visualizzare il pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sulla sinistra del Mixer audio.

***Nota:** se non potete vedere tutte le tracce, ridimensionate il Mixer audio oppure effettuate uno scorrimento orizzontale.*

- Per aggiungere un effetto o una mandata, nel pannello Effetti e mandate fate clic sul triangolino Selezione dell'effetto o Manda l'associazione selezionata. Quindi scegliete un effetto o una mandata dal menu a comparsa.

Monitorare tracce specifiche nel Mixer audio

❖ Fate clic sul pulsante Traccia in assolo per le tracce corrispondenti.

Durante la riproduzione verranno controllate solo le tracce abilitate con il pulsante Traccia in assolo.

Nota: *per togliere temporaneamente l'audio di una traccia, premete il pulsante Muto.*

Aprire il pannello Controlli principali audio

❖ Scegliete Finestra > Controlli master audio.

Personalizzare un effetto VST in una finestra di opzioni

1 Applicate un effetto plug-in VST a una traccia nel Mixer audio.

2 Nel pannello Effetti e mandate, fate doppio clic sull'effetto.

In Adobe Premiere Pro viene aperta una finestra di modifica VST a parte.

3 Personalizzate l'effetto mediante i controlli del plug-in.

Visualizzare dati audio

Per semplificare la visualizzazione e la modifica delle impostazioni audio di una clip o di una traccia, Adobe Premiere Pro consente di visualizzare i dati audio in modi diversi. Nel Mixer audio o in un pannello Timeline potete visualizzare e modificare i valori del volume o degli effetti per tracce o clip. La visualizzazione della traccia deve essere impostata su Mostra fotogrammi chiave traccia o Mostra volume traccia.

Le tracce audio in un pannello Timeline contengono inoltre forme d'onda che rappresentano visivamente l'audio di una clip nel tempo. L'altezza della forma d'onda indica l'ampiezza (suoni alti o gravi) dell'audio: maggiore è la dimensione, più alto è l'audio. La visualizzazione delle forme d'onda in una traccia audio è utile per individuare un determinato audio in una clip.

Per visualizzare una forma d'onda, espandete la traccia audio facendo clic sul triangolino accanto al nome relativo.

Fate clic sul triangolo per espandere la traccia audio e visualizzare le forme d'onda audio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Panoramica di Mixer audio" a pagina 217

"I pannelli Timeline" a pagina 141

Visualizzare clip audio

In un pannello Timeline potete visualizzare i grafici temporali delle funzioni Volume, Muto o Panning di una clip audio e la sua forma d'onda. La clip può inoltre essere visualizzata nel monitor Sorgente, facilitando l'impostazione precisa dei punti di attacco e stacco. Inoltre, potete visualizzare il tempo della sequenza in unità audio invece che in fotogrammi, il che risulta utile per montare l'audio secondo incrementi minori rispetto ai fotogrammi.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare la forma d'onda dell'audio di una clip in un pannello Timeline, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della traccia audio, quindi sull'icona Imposta lo stile di visualizzazione sotto l'icona Attiva/disattiva l'output della traccia. A questo punto scegliete Mostra forma d'onda.
- Per visualizzare una clip audio nel monitor Sorgente mentre la clip si trova in un pannello Timeline, fate doppio clic sulla clip.
- Per visualizzare una clip audio nel monitor Sorgente mentre la clip si trova nel pannello Progetto, fate doppio clic su di essa o trascinatela sul monitor Sorgente. Se una clip contiene video e audio, potete visualizzare quest'ultimo nel monitor Sorgente facendo clic sul pulsante Output e selezionando Forma d'onda audio.

Visualizzare il tempo in unità di tempo

❖ Scegliete Mostra unità di tempo audio dal menu del Mixer audio, dei Monitor programma o Sorgente o del pannello Timeline.

Aumentate l'altezza della traccia per visualizzare ulteriori dettagli sul volume mentre in un pannello Timeline è visualizzata la forma d'onda dell'audio. Per vedere altri dettagli sul tempo, visualizzatelo in unità audio.

Applicazione di regolazioni audio veloci

Adobe Premiere Pro è dotato di un mixer audio completo ma non tutte le opzioni disponibili sono sempre necessarie. Ad esempio, potreste creare un montaggio preliminare di video e audio provenienti da un filmato DV, con output su tracce stereo. In questi casi, seguite queste indicazioni:

- Iniziate con i controlli master e la dissolvenza del volume nel Mixer audio. Se l'audio è troppo al di sotto o al di sopra di 0 dB (compare l'indicatore rosso del clipping), regolate il livello delle clip o delle tracce come richiesto.
- Per togliere momentaneamente l'audio di una traccia, usate il pulsante Muto nel Mixer audio o l'icona Attiva/disattiva l'output della traccia in un pannello Timeline. Per togliere momentaneamente l'audio di tutte le altre tracce, usate il pulsante Traccia in assolo nel Mixer audio.
- Quando effettuate le regolazioni, stabilite se la modifica va applicata all'intera traccia o a singole clip. Esistono vari modi per modificare tracce e clip audio.
- Usate il comando Mostra/nascondi tracce nel menu del Mixer audio per visualizzare solo le informazioni necessarie, in modo da risparmiare spazio sullo schermo. Se non usate effetti e mandate, potete nasconderli facendo clic sul triangolino nell'angolo in alto a sinistra del Mixer audio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolazione di guadagno e volume" a pagina 235

"Mixare tracce nel Mixer audio" a pagina 239

Operazioni con clip, canali e tracce

Associare i canali audio

L'associazione dei canali audio nelle clip determina il tipo e il numero di tracce audio in cui appaiono in una sequenza. Inoltre, l'associazione dei canali determina i relativi canali di destinazione all'interno della traccia master e di conseguenza nel file di output finale. Ad esempio, se associate i canali 1 e 2 in una clip stereo sui canali anteriore sinistro e anteriore destro di una traccia master 5.1, i due canali sorgente appariranno come un'unica traccia 5.1 se inseriti in una sequenza e alimenteranno i canali anteriore sinistro e anteriore destro della traccia master. Quando l'output finale viene riprodotto attraverso un sistema audio surround 5.1, i due canali originali vengono riprodotti rispettivamente dagli altoparlanti anteriore sinistro e anteriore destro.

Per informazioni su come associare i canali audio, seguite l'esercitazione video Audio Channel Mapping In Premiere Pro CS3 (Associazione dei canali audio in Premiere Pro CS/002) disponibile nel sito Web di Creative COW.

Quando vengono importati in un progetto, per impostazione predefinita i canali audio della clip vengono associati sulla traccia master. Per specificarne l'associazione, impostate l'opzione Formato traccia predefinito nelle preferenze Audio. Potete inoltre definire il modo in cui i canali audio di una clip vengono associati dopo averli importati in un progetto. Selezionate Clip > Opzioni audio > Mappature canale sorgente. Potete applicare simultaneamente questo comando a più clip del pannello Progetto. Una volta applicato il comando, nella finestra di dialogo Mappature canale sorgente diventano disponibili i controlli seguenti:

Formato traccia Definisce il tipo di traccia in cui i canali audio della clip sono presentati quando una clip viene aggiunta a una sequenza: mono, stereo, mono come stereo o 5.1.

- **Mono** Associa i canali audio sorgente in modo che vengano inseriti in tracce audio mono distinte. Ad esempio, quando selezionate Mono dal menu Formato traccia predefinito, Adobe Premiere Pro mappa ciascun canale sorgente su una traccia mono separata al momento dell'acquisizione o dell'importazione. Se effettuate l'acquisizione con questa impostazione da una sorgente stereo Adobe Premiere Pro associa ogni canale sorgente in una traccia mono a parte. Potete applicare il formato traccia Mono a clip che contengono un numero illimitato di canali audio. Quando si importa un file a 5.1 canali, i canali vengono mappati su sei tracce audio. Quando aggiungete la clip alla sequenza, le clip delle singole tracce mono restano collegate le une alle altre.

- **Stereo** Associa i canali audio sorgente in modo che i canali accoppiati vengano inseriti in tracce audio stereo. Potete applicare il formato traccia Stereo alle clip contenenti canali audio in numero illimitato. Se una clip non contiene un numero pari di canali, viene creato un canale silenzioso. Quando la clip viene aggiunta a una sequenza, il canale silenzioso viene accoppiato con il canale in eccesso.

- **Mono come stereo** Associa i canali audio sorgente in modo che ogni canale venga inserito in una traccia audio stereo. Adobe Premiere Pro duplica l'audio da canali sorgente mono e lo inserisce nei canali destro e sinistro delle tracce stereo. Potete applicare il formato traccia Mono come stereo a clip che contengono un numero illimitato di canali audio.

- **5.1** Associa i canali audio sorgente in modo che uno o più gruppi di sei canali vengano inseriti in tracce audio surround 5.1 distinte. Se il numero dei canali sorgente non è un multiplo di sei, Adobe Premiere Pro crea una traccia audio surround 5.1 con silenzio in uno o più canali.

Abilita Consente di abilitare o disabilitare un canale sorgente audio. Quando aggiungete una clip a una sequenza, al pannello Timeline vengono aggiunti solo i canali abilitati. Se si disabilita un canale sorgente, si evita anche che il relativo canale di output venga scambiato con un altro canale sorgente.

Canale sorgente Elenca i canali originali dell'audio della clip.

Traccia Visualizza l'ordine della traccia audio della sequenza in cui viene inserito ciascun canale.

Nota: *nell'area Traccia, i numeri non corrispondono ai numeri effettivi della traccia audio.*

Canale Visualizza il tipo di canale e la posizione degli altoparlanti ai quali viene associato il canale sorgente.

Pulsante e cursore di riproduzione Consente di eseguire in anteprima l'audio del canale sorgente selezionato. Potete eseguire l'anteprima del canale indipendentemente dalla sua abilitazione. Il pulsante e il cursore di riproduzione non sono disponibili se applicate il comando Mappature canale sorgente a più clip master.

Associate i canali audio sorgente prima di aggiungere una clip a una sequenza. Se associate una clip già aggiunta a una sequenza, potete solo scambiare le tracce e i canali di output tra i canali sorgente. Formato traccia e Abilita non sono disponibili. In questo modo si evitano conflitti tra la configurazione della clip master e istanze di tale clip già presenti nella sequenza.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Creative COW: Audio Channel Mapping In Premiere Pro CS3 (Associazione dei canali audio in Premiere Pro CS3)

Icone del canale audio

Queste icone sono visualizzate nelle finestre di dialogo Mappature canale sorgente e Mapping output audio.

Le seguenti icone indicano le associazioni dei canali per i mixaggi stereo.

Canale sinistro stereo

Canale destro stereo

Le seguenti icone indicano le associazioni dei canali per i mixaggi surround 5.1.

Canale anteriore sinistro

Canale anteriore destro

Canale sinistro surround

Canale destro surround

Canale anteriore centrale

Canale degli effetti a bassa frequenza

Associare canali audio in una clip

1 Selezionate una o più clip contenenti audio nel pannello Progetto e scegliere Clip > Opzioni audio > Mappature canale sorgente.

Nota: *se selezionate più clip audio, assicuratevi che il formato della traccia sia uguale per tutte le clip selezionate.*

2 Nella finestra di dialogo Mappature canale sorgente, effettuate una delle operazioni seguenti:

- Per associare l'audio a un formato traccia diverso, fate clic sul formato desiderato (Mono, Stereo, Mono come Stereo o 5.1).
- Per abilitare o disabilitare un canale audio, selezionate o deselezionate l'opzione Abilita per un canale sorgente. Quando aggiungete una clip a una sequenza, in un pannello Timeline vengono aggiunti solo i canali abilitati.
- Per associare un canale sorgente a un diverso canale o traccia di output, trascinate l'icona del canale o della traccia fino a un'altra riga del canale sorgente. Così facendo, si scambiano i canali o le tracce di output per i due canali sorgente.

Nota: *quando si visualizza una clip con canali sorgente riassociati in un pannello Timeline, le tracce appaiono in ordine crescente. Tuttavia l'associazione determina i relativi canali sorgente associati.*

- Per associare meno di sei canali sorgente ai canali di output in audio surround 5.1, trascinate l'icona del canale a un'altra riga del canale sorgente. Oppure fate clic sull'icona del canale 5.1 fino ad associare il canale sorgente al canale di output desiderato.

3 Per eseguire l'anteprima audio in un canale, selezionate il canale sorgente e fate clic sul pulsante Esegui oppure utilizzate il cursore.

4 Fate clic su OK.

Associare l'audio della clip P2 per l'esportazione in P2

Potete esportare l'audio in sequenze P2 nuovamente verso i quattro canali originali associando correttamente i canali audio della clip ai canali 5.1. Questa operazione potrebbe essere necessaria se, ad esempio, desiderate ritrasferire il file di output finale su un supporto P2. Associate i canali nelle clip P2 prima di inserirli in una sequenza e prima di usare il comando File > Esporta in Panasonic P2.

Nota: *se lasciate le clip P2 con la loro associazione predefinita al canale mono, quindi usate le clip in una sequenza con una traccia master 5.1 ed esportate tale sequenza in P2, il file esportato contiene audio solo nel terzo e quarto canale del file esportato.*

1 Importate le clip in un progetto P2 contenente una sequenza con una traccia master 5.1.

2 Nel pannello Progetto, selezionate la(e) clip da associare.

3 Selezionate Clip > Opzioni audio > Mappature canale sorgente.

4 In Formato traccia, fate clic su 5.1.

5 Se necessario, fate clic sulle icone dei canali 5.1 fino a quando non viene eseguita l'associazione dei quattro canali sorgente nel modo seguente:

- Canale 1 sul canale anteriore sinistro.
- Canale 2 sul canale anteriore destro.
- Canale 3 sul canale posteriore sinistro.
- Canale 4 sul canale posteriore destro.

6 Fate clic su OK.

Associare i canali audio di una sequenza ai canali di un dispositivo audio hardware

È possibile specificare il canale di un dispositivo hardware di destinazione da associare a ogni canali di una traccia Master di una sequenza. L'associazione (anche detta mappatura o mapping) dei canali viene effettuata nel pannello Mapping output audio della finestra di dialogo Preferenze. Adobe Premiere Pro riproduce ogni canale di una sequenza attraverso il canale hardware specificato. Ad esempio, se il progetto ha una sequenza da 5.1 canali ma il sistema hardware supporta solo due canali, potete specificare attraverso quale dei due canali dell'hardware deve essere riprodotto ognuno dei sei canali della sequenza.

Le sequenze a 16 canali, tuttavia, restano mappate su 16 canali di output se il dispositivo hardware selezionato dispone di un numero di canali inferiore a 16. Ad esempio, se il dispositivo hardware ha solamente due canali, potete associare solo i primi due canali di una sequenza con 16 canali ai due canali dell'hardware.

Nota: *Nel riquadro Mapping output audio potete associare i canali della sequenza a qualsiasi dispositivo hardware supportato installato nel computer, non solo quello correntemente attivo. Tuttavia, potete vedere e sentire la mappatura audio specificata per un dispositivo solamente quando questo è attivato. L'operazione di associazione dei canali audio al dispositivo non comporta l'attivazione del dispositivo stesso. Per attivare un dispositivo hardware audio, selezionatelo nelle preferenze Dispositivi audio. Per ulteriori informazioni, consultate "Preferenze di Hardware audio" a pagina 17.*

Per associare i canali di una sequenza per un particolare dispositivo hardware, selezionate innanzitutto il dispositivo nel menu Associa output per. L'elenco che compare sotto il menu Associa output per mostra i canali hardware supportati del dispositivo scelto. Procedete quindi all'associazione dei canali della sequenza a ogni canale hardware mediante le porzioni dei canali.

Ad esempio, se avete scelto un dispositivo audio di terze parti da 16 canali, l'elenco contiene 16 canali hardware. Se avete scelto un dispositivo stereo, l'elenco contiene solamente due canali hardware. A destra del nome di ogni canale nell'elenco sono presenti delle porzioni che rappresentano i tre tipi di canali di sequenza che possono essere associati al canale hardware: stereo, 5.1 e 16 canali.

Per impostazione predefinita, come dispositivo viene selezionato Audio WDM di Premiere Pro (Windows) o Incorporato (Mac OS). Tuttavia, se nel computer è installato un dispositivo audio di terze parti supportato, questo viene elencato nel menu Associa output per. Per rendere disponibili nell'elenco anche i canali supportati del dispositivo di terze parti, selezionate quest'ultimo.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Mapping output audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Mapping output audio (Mac OS).
2. Nella finestra di dialogo Preferenze, dal menu Associa output per, scegliete il driver del dispositivo desiderato. Per impostazione predefinita, viene selezionato Audio WDM di Premiere Pro (Windows) o Incorporato (Mac OS).
3. Trascinate la porzione del canale della sequenza desiderata in corrispondenza del canale hardware desiderato nell'elenco.
4. Fate clic su OK.

Estrarre audio dalle clip

Potete estrarre audio da clip e generare nuove clip master in un progetto. Le clip master originali resteranno invariate. Alle clip audio appena estratte vengono applicate le regolazioni di ogni associazione del canale sorgente, guadagno, velocità, durata e interpretazione di messaggio delle clip master originali.

1. Nel pannello Progetto selezionate una o più clip contenenti audio.
2. Scegliete Clip > Opzioni audio > Estrai audio.

Adobe Premiere Pro genera nuovi file audio contenenti l'audio estratto, con la parola "Estratto" aggiunta alla fine dei nomi file.

Eseguire il rendering e sostituire l'audio

Potete selezionare una clip audio in una sequenza e generare una nuova clip audio sostitutiva di quella selezionata. La nuova clip audio contiene il montaggio e gli effetti applicati alla clip della sequenza originale. Se avete tagliato la clip della sequenza originale, la nuova clip contiene solo l'audio tagliato invece di quello completo della clip master originale.

1. Selezionate una clip audio in una sequenza.
2. Scegliete Clip > Opzioni audio > Esegui rendering e sostituisci.

Viene creata una nuova clip audio che sostituisce quella selezionata. La clip master (audio o video contenente audio) nel pannello Progetto resta invariata.

Scomporre una traccia stereo in tracce mono

Il comando Scomponi in clip mono crea clip master audio mono partendo da un audio stereo o surround 5.1. e consente di ottenere due clip audio mono, una per ogni canale. Suddividendo una clip surround 5.1, si ottengono sei clip audio mono, corrispondenti ai cinque canali più il canale LFE. La clip master originale resta sempre invariata.

1 Selezionate una clip con audio stereo o surround 5.1 nel pannello Progetto.

2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Scomponi in clip mono.

Alle clip risultanti vengono assegnati nomi di file che riflettono il nome della clip originale seguito dai nomi di canale. Ad esempio, una clip audio stereo denominata Zoom verrà scomposta in due file denominati Zoom Sinistra e Zoom Destra. Il comando Scomponi in mono non crea nuovi file ma solo nuove clip master con mappatura canale sorgente appropriata.

Il comando Scomponi in clip mono non crea clip collegate. Per creare clip mono collegate, usate il comando Mappature canale sorgente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Collegamento di più clip audio" a pagina 225

Scomporre tutte le tracce stereo in tracce mono

Adobe Premiere Pro è in grado di scomporre automaticamente singoli canali surround e stereo in clip monoaurali separate durante l'acquisizione o l'importazione delle singole clip.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

2 Nel riquadro Mapping canale sorgente, scegliete Mono dal menu Formato traccia predefinito.

3 Fate clic su OK.

Usare una clip mono come se fosse stereo

A volte può essere utile usare una clip audio mono come se fosse una clip stereo. La funzione Mappature canale sorgente consente di applicare una clip mono a una coppia di canali stereo destro e sinistro.

1 Selezionate una clip mono nel pannello Progetto.

2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Mappature canale sorgente.

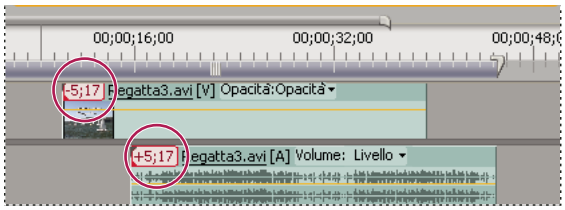
3 Selezionate Mono come stereo nella finestra di dialogo Mappature canale sorgente.

Importante: *potete applicare il comando Mappature canale sorgente a una clip mono solo nel pannello Progetto, prima che compaia in un pannello Timeline. Quando l'istanza della clip viene usata in una traccia audio mono non può essere convertita in stereo.*

Collegamento di più clip audio

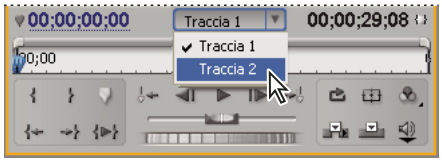
Potete collegare una clip video a più clip audio e collegare reciprocamente più clip audio. Quando si collegano clip audio in una sequenza, si collegano solo le istanze delle clip master. Le clip audio master originali nel pannello Progetto restano invariate.

Le clip collegate restano sincronizzate mentre vengono spostate o tagliate in un pannello Timeline. Gli effetti audio, compresi Volume e Panning, possono essere applicati a tutti i canali nelle clip collegate. Se apportate una modifica che prevede lo spostamento di una delle clip collegate senza spostare le altre, vengono visualizzati gli indicatori del fuori sincrono.



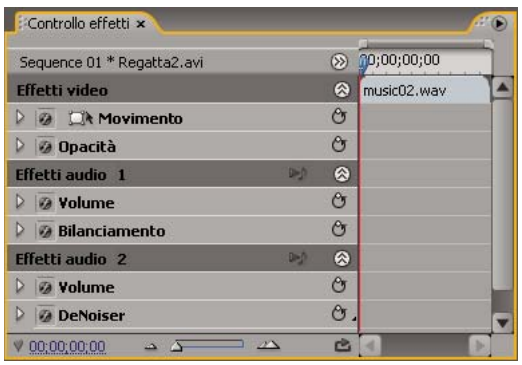
Gli indicatori del fuori sincrono vengono visualizzati quando le clip collegate non sono più in sincronia.

Il collegamento multiclip può essere visualizzato e tagliato nel monitor Sorgente. Per visualizzare una traccia nel collegamento multiclip, sceglierlo dal menu a comparsa Traccia. Nel monitor Sorgente potete visualizzare e riprodurre solo un canale per volta. Se le clip collegate contengono marcatori, la timeline del monitor Sorgente visualizza solo i marcatori per la traccia visualizzata. Se nel monitor Sorgente è visualizzato un collegamento multiclip dal pannello Progetto, potete usare i pulsanti Sovrapponi o Inserisci per aggiungere le clip collegate a tracce distinte in un pannello Timeline.



Scegliere tracce di collegamenti multiclip in monitor Sorgente

Il pannello Controllo effetti visualizza tutte le tracce video e audio in un collegamento multiclip e gli effetti applicati sono raggruppati insieme per traccia. Potete applicare gli effetti del pannello Effetti a un determinato gruppo nel pannello Controllo effetti.



Gli effetti applicati alle tracce audio in un collegamento multiclip visualizzati in Controllo effetti

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Collegare clip audio" a pagina 226

"Modificare un collegamento multiclip nel monitor Sorgente" a pagina 227

Collegare clip audio

Le clip audio devono essere dello stesso tipo di canale e ogni clip deve trovarsi su una traccia diversa. Se le clip sono già collegate, come nel caso di una clip audio collegata a una clip video, devono essere scollegate prima di creare un collegamento multiclip.

1 Se necessario, selezionate le clip video e audio collegate, quindi scegliete Clip > Scollega.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Tenete premuto Maiusc e fate clic su una clip video da selezionare insieme a più clip audio su tracce separate in un pannello Timeline.
- Tenete premuto Maiusc e fate clic su più clip audio su tracce separate in un pannello Timeline.

Tutte le clip audio devono avere il medesimo formato traccia (mono, stereo o surround 5.1).

3 Scegliete Clip > Collega.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Raggruppare clip" a pagina 195

Modificare un collegamento multiclip nel monitor Sorgente

1 In un pannello Timeline, fate doppio clic su una clip collegata.

2 Scegliete una traccia dal menu Traccia per visualizzare un canale specifico.

3 (Facoltativo) Specificate i punti di attacco e stacco per una traccia.

Specificando i punti di attacco e stacco per una determinata traccia si applica la stessa quantità di taglio ai punti di attacco e stacco delle altre tracce collegate. Gli attacchi e gli stacchi delle tracce collegate con durate diverse saranno differenti. I punti di attacco e stacco delle clip collegate sono uguali sono se la durata è la stessa.

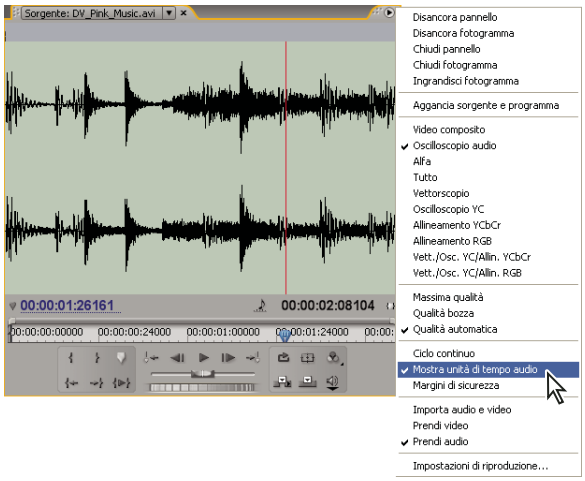
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Collegamento di più clip audio" a pagina 225

Montaggio dell'audio in un pannello Timeline

Impostare attacchi e stacchi audio basati sui campioni

I punti di attacco e stacco vengono impostati in base a divisioni della base temporale; in altre parole, tra un fotogramma video e l'altro. Sebbene i punti di montaggio basati sui fotogrammi in genere siano adatti anche per l'audio, in alcuni casi i punti di montaggio audio richiedono una maggiore precisione. Ad esempio, dovete inserire un attacco tra due parole di una frase, ma la divisione tra queste parole non cade esattamente tra due fotogrammi. Fortunatamente, l'audio digitale non è suddiviso in fotogrammi, ma in campioni audio, con una frequenza molto più alta. Impostando il righello temporale del monitor Sorgente o della sequenza sui campioni audio, potete impostare gli attacchi e gli stacchi audio con una precisione di gran lunga superiore.



Monitor Sorgente impostato sulle unità audio per garantire un'elaborazione precisa della clip audio

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Tagliare con gli strumenti Taglio dello stacco e Taglio dell'attacco" a pagina 185

Passaggio di un righello temporale sulle unità di tempo nel monitor Sorgente o Programma

❖ Nel menu del pannello Sorgente o Programma, scegliete Mostra unità di tempo audio.

Spostarsi nell'audio della visualizzazione campione

1 Passate il righello temporale nel pannello Timeline o monitor Sorgente sulle unità audio.

2 Per spostarvi, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate l'indicatore del tempo corrente sul righello temporale per spostarvi facilmente all'interno della clip.
- Fate clic sui pulsanti Un passo avanti o Un passo indietro per spostare l'indicatore del tempo corrente di un campione audio per volta.

3 Per ingrandire o rimpicciolire, trascinate un'estremità della barra dell'area di visualizzazione nel righello temporale del pannello Timeline o monitor Sorgente.

Taglio di audio nella visualizzazione campione in un pannello Timeline

1 Nel menu di un pannello Timeline, scegliete Mostra unità di tempo audio. I righelli temporali di un pannello Timeline e del monitor Programma passano nella modalità a campioni.

2 Se necessario, espandete la traccia audio contenente la clip da montare, fate clic sul pulsante Imposta lo stile di visualizzazione e scegliete Mostra forma d'onda.

3 Visualizzate in dettaglio i punti di attacco e stacco della clip che volete modificare trascinando il cursore dello zoom verso destra.

4 Per eseguire il taglio della clip, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare un attacco, portate il puntatore sul margine sinistro dell'audio della clip finché non appare lo strumento di taglio apertura, quindi trascinate a destra o a sinistra.
- Per regolare uno stacco, portate il puntatore sul margine destro dell'audio della clip finché non appare l'icona di taglio chiusura, quindi trascinate a destra o a sinistra.

5 Usate la visualizzazione delle forme d'onda o avviate la riproduzione dell'audio per controllare se avete spostato i punti di attacco e stacco correttamente.

Collegare e scollegare clip video e audio

Nel pannello Progetto, le clip che contengono sia video che audio vengono visualizzate come un unico elemento, rappresentato da . Tuttavia, quando aggiungete la clip alla sequenza, il video e l'audio compaiono come due oggetti separati, ognuno nella relativa traccia (a condizione che siano state specificate sia la sorgente audio che quella video quando è stata aggiunta la clip).

Le porzioni audio e video della clip sono collegate in modo tale che quando trascinate la porzione video in un pannello Timeline, la porzione audio collegata si sposta di conseguenza e viceversa. Per questo motivo, la coppia audio/video viene definita *clip collegata*. Le singole parti della clip collegata sono indicate dallo stesso nome sottolineato in un pannello Timeline. Il video è contraddistinto dalla lettera [V], mentre la lettera [A] indica l'audio.

Generalmente, tutte le funzioni di modifica agiscono su entrambe le parti di una clip collegate. Se volete lavorare singolarmente sull'audio o sul video, potete scollegarli. In questo caso, potete agire sul video e sull'audio come se non fossero collegati; i nomi delle clip non saranno più sottolineati né riporteranno le diciture [V] e [A]. Adobe Premiere Pro tiene comunque traccia del collegamento. Se ricollegate, le clip indicheranno se sono state spostate fuori sincrono e di quanto. Adobe Premiere Pro può risincronizzare automaticamente le clip.

Inoltre, potete collegare delle clip che in precedenza non lo erano. Ciò è particolarmente utile per sincronizzare video e audio registrati separatamente.

Nota: *potete collegare il video solo all'audio, non potete collegare una clip video a un'altra clip video. Potete collegare una clip video a più clip audio oppure collegare reciprocamente più clip audio.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Collegamento di più clip audio" a pagina 225

Collegare o scollegare video e audio

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per collegare una clip video e una audio, premete il tasto Maiusc e fate clic su di esse per selezionarle entrambe, quindi scegliete Clip > Collega.
- Per scollegare clip audio e video, selezionate una clip collegata e scegliere Clip > Scollega.

Anche se audio e video sono scollegati, rimangono selezionati. Selezionate di nuovo una delle due clip per usarla separatamente.

Modificare singolarmente le tracce di clip collegate

❖ Fate clic tenendo premuto il tasto Alt o il tasto Opzione su una parte della clip collegata, quindi usate uno strumento di modifica. Dopo aver apportato le modifiche necessarie, potete selezionare di nuovo la clip facendo clic su di essa e modificarla come clip collegata.

Sincronizzare automaticamente le clip spostate fuori sincrono

1 Fate clic con il pulsante destro del mouse o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl sul numero che compare in un pannello Timeline in corrispondenza dell'attacco della clip video o audio fuori sincrono. Il numero indica la quantità di tempo in cui la clip non è sincronizzata con la clip video o audio che la accompagna.

2 Scegliete una delle seguenti opzioni:

Sposta in sincrono Riporta in sincrono la parte video o audio selezionata della clip. La funzione Sposta in sincrono sposta la clip senza prendere in considerazione le clip adiacenti e sovrascrive qualsiasi clip per ripristinare il sincrono.

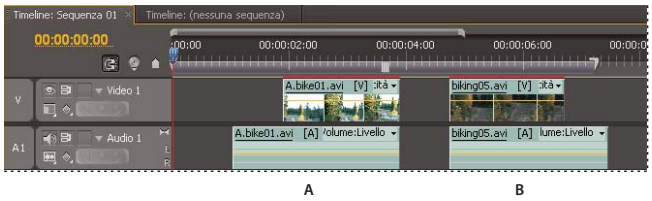
Scorri in sincrono Esegue un montaggio con scivolamento per ripristinare il sincrono senza spostare la posizione della clip nel tempo.

Se volete sincronizzare più clip anziché ripristinare la sincronizzazione audio e video, utilizzate il comando Clip > Sincronizza. Consultate "Sincronizzare le clip" a pagina 161.

Creare un montaggio con taglio a L

In genere per la clip sorgente potete impostare un attacco e uno stacco. Anche nel caso di una clip collegata, ovvero contenente tracce video e audio, i punti di attacco e stacco sono validi per entrambe le tracce della clip. Se impostati in una sequenza, l'audio e il video della clip standard sono visualizzati contemporaneamente. Talvolta è però necessario impostare attacchi e stacchi di video e audio in modo indipendente, allo scopo di creare *montaggi con taglio a L* (detti anche L-cut e J-cut). Quando una clip tagliata per i montaggi con taglio a L è inserita in una sequenza, l'audio apparirà prima del video o il video prima dell'audio.

Sebbene sia più comune creare montaggi con taglio a L dopo avere assemblato la sequenza provvisoria, è possibile tagliare le clip per montaggi con taglio a L nel monitor Sorgente prima di aggiungere le clip alla sequenza.



***A.** Clip tagliata per montaggio con taglio a J **B.** Clip tagliata per montaggio con taglio a L*

Creare un montaggio con taglio a L

1 Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia in un pannello Timeline per espandere le tracce audio da modificare.

2 Selezionate una delle clip coinvolte nel montaggio con taglio a L e scegliete Clip > Scollega. Ripetete questa procedura per l'altra clip.

3 Selezionate lo strumento montaggio senza scarto dalla finestra degli strumenti.

4 Trascinate verso sinistra o destra iniziando dal punto di montaggio dell'audio tra le due clip.

***Nota:** se non accade nulla, verificate che, prima di iniziare a trascinare, il puntatore si trovi sul punto di montaggio visibile dell'audio e non su un'eventuale transizione audio.*

Impostare attacchi e stacchi sorgente per un montaggio con taglio a L

1 Aprite una clip nel monitor Sorgente e impostate la posizione temporale corrente sul fotogramma da usare come attacco o stacco video/audio.

2 Nel monitor Sorgente, scegliete Marcatore > Imposta marcatore clip, quindi selezionate Attacco video, Stacco video, Attacco audio o Stacco audio.

3 Impostate i punti di attacco e stacco rimanenti per il video e l'audio (quando aggiungete la clip alla sequenza, lo spezzone video inizia e finisce con tempi diversi rispetto all'audio).

Registrazione dell'audio

La registrazione di audio

Potete registrare in una traccia audio di una nuova sequenza oppure in una nuova traccia audio di una sequenza esistente. La registrazione viene salvata come clip audio e viene aggiunta al progetto.

Prima di registrare, assicuratevi che il computer disponga di ingressi audio. Adobe Premiere Pro supporta dispositivi ASIO (Audio Stream Input Output) (Windows) e Core Audio (Mac OS). Molti dispositivi sono dotati di connettori per il collegamento di cavi di altoparlanti, microfoni e breakout box.

Se il computer è dotato di un dispositivo ASIO o Core Audio per collegare i dispositivi di ingresso audio, verificate che le impostazioni di tali dispositivi e le opzioni del livello di volume in ingresso siano configurate correttamente. Per ulteriori dettagli, consultate la guida in linea del sistema operativo utilizzato.

In Adobe Premiere Pro, impostate in opzioni per il dispositivo predefinito nella sezione Dispositivi audio della finestra Preferenze per specificare il canale di input usato per registrare.

Una volta collegati i dispositivi di input e configurate tutte le impostazioni preliminari, potete utilizzare il Mixer audio in Adobe Premiere per registrare l'audio. Per regolare i livelli di monitoraggio, usate i controlli disponibili nel Mixer audio. La clip audio viene creata partendo dalla registrazione e viene aggiunta ai pannelli Timeline e Progetto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Registrare una sorgente analogica" a pagina 233

"Preferenze di Hardware audio" a pagina 17

Acquisizione di audio analogico

Se volete utilizzare audio non ancora in formato digitale, ad esempio proveniente da una cassetta analogica o da un microfono dal vivo, è necessario digitalizzarlo mediante una scheda di acquisizione/digitalizzatore audio o audio/video.

La qualità dell'audio digitalizzato e le dimensioni del file audio dipendono dalla *frequenza di campionamento* (numero di campioni per secondo) e dalla *profondità in bit* (numero di bit per campione) dell'audio digitalizzato. L'audio stereo, inoltre, richiede uno spazio su disco doppio rispetto all'audio mono. Questi parametri, controllati nella sezione Acquisizione della finestra di dialogo Impostazioni progetto, stabiliscono la precisione con cui il segnale audio analogico viene rappresentato in forma digitale. Frequenze di campionamento e profondità in bit maggiori producono livelli superiori di qualità, ma anche file di dimensioni maggiori. Acquisite audio alla massima qualità consentita dal computer in uso anche se in questo modo si utilizzano impostazioni superiori a quelle specificate per l'esportazione o la riproduzione finale. In questo modo si ottiene uno *spazio di manovra*, ossia dati aggiuntivi che aiutano a mantenere la qualità quando regolate il guadagno audio o applicate effetti audio come l'equalizzazione o la compressione/espansione dell'intervallo dinamico. Benché il formato DV possa registrare due coppie stereo indipendenti, Adobe Premiere Pro è in grado di acquisire una sola coppia stereo. È possibile selezionare la coppia stereo 1, stereo 2 oppure un mix di entrambe le coppie a seconda dell'hardware DV in uso. Per ulteriori dettagli consultate la documentazione dell'hardware DV.

Impostare la posizione dell'audio acquisito

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dischi di memoria virtuale (Mac OS).
2. Selezionate una posizione per Audio acquisito e fate clic su OK.

Registrare un fuori campo

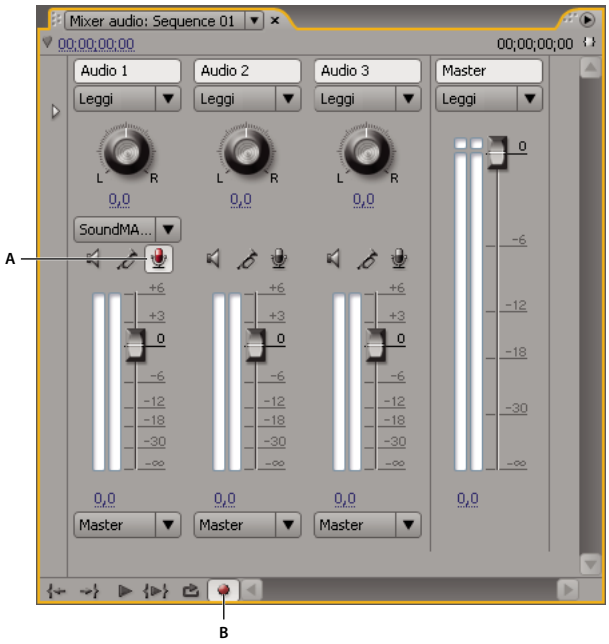
1 Collegate il microfono alla presa di entrata del microfono del computer o della scheda audio. Se necessario, scegliete Modifica > Preferenze > Dispositivi audio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dispositivi audio (Mac OS) per configurare il dispositivo di input.

Per determinare se la presa del microfono è per un microfono mono o stereo, consultate la documentazione del computer o della scheda audio. Utilizzate sempre un microfono adatto alla presa in uso. Disturbo, perdita di un canale, intermittenza o assenza dell'audio possono essere dovuti all'inserimento di un microfono mono in una presa stereo o viceversa.

2 Se desiderate visualizzare in anteprima un pannello Timeline man mano che registrate, posizionate l'indicatore del tempo corrente in un pannello Timeline qualche secondo prima del momento in cui desiderate far iniziare il commento.

3 Per evitare problemi di feedback o eco, disattivate gli altoparlanti del computer.

4 Nel pannello Mixer audio, fate clic sul pulsante Abilita traccia per la registrazione per ogni traccia nella quale desiderate registrare l'audio. Se usate un microfono mono con una presa mono del computer o della scheda audio, è in genere preferibile registrare su una traccia audio mono.



Comandi di registrazione del Mixer audio
***A.** Pulsante Abilita traccia per la registrazione* ***B.** Pulsante Esegui registrazione del Mixer audio*

5 Nel Mixer audio, fate clic sul pulsante Esegui registrazione della sequenza. Adobe Premiere Pro prepara la sequenza per la registrazione, ma sposta la testina solo quando premete il pulsante Riproduci.

6 Dal menu del pannello Mixer audio, selezionate Solo controllo in ingresso per controllare solo gli ingressi della scheda audio.

7 Verificate i livelli di input parlando nel microfono.

8 Al termine delle verifiche, selezionate Solo controllo in ingresso per verificare anche le tracce audio del progetto.

9 Parlate di nuovo nel microfono. Tenete d'occhio i controlli di livello del Mixer audio per fare in modo che i livelli di ingresso per le tracce abilitate per la registrazione siano alti ma senza clipping.

10 Fate clic sul pulsante Riproduzione nel Mixer audio, quindi iniziate il commento.

Il pulsante Riproduci diventa un pulsante Interrompi.

11 Al termine, fate clic su Interrompi.

Adobe Premiere Pro registra la voce in un file WAV sul disco di memoria virtuale specificato dall'impostazione Acquisizione audio delle Preferenze.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"L'audio" a pagina 214

"Preferenze di Hardware audio" a pagina 17

Adobe Premiere Pro Wikia: impostazione di un microfono USB da usare con Adobe Premiere Pro in Windows XP

"Dischi di memoria virtuale per migliorare le prestazioni del sistema" a pagina 49

Registrare una sorgente analogica

Potete registrare audio da un dispositivo sorgente analogico, come un videoregistratore o un giradischi.

1. Collegate la sorgente analogica alla presa di entrata del microfono del computer o della scheda audio. Se necessario, scegliete Modifica > Preferenze > Dispositivi audio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Dispositivi audio (Mac OS) per configurare il dispositivo di input.
2. Se desiderate visualizzare in anteprima un pannello Timeline man mano che registrate, posizionate l'indicatore del tempo corrente in un pannello Timeline qualche secondo prima del momento in cui desiderate far iniziare la registrazione.
3. Nel pannello Mixer audio, fate clic sul pulsante Abilita traccia per la registrazione per ogni traccia nella quale registrare l'audio.
4. Nel Mixer audio, fate clic sul pulsante Esegui registrazione della sequenza. Adobe Premiere Pro prepara la sequenza per la registrazione, ma sposta la testina solo quando premete il pulsante Riproduci.
5. Dal menu del pannello Mixer audio, selezionate Solo controllo in ingresso per controllare solo gli ingressi della scheda audio.
6. Verificate i livelli di input riproducendo una selezione dalla sorgente analogica.
7. Al termine delle verifiche, selezionate Solo controllo in ingresso nel pannello Mixer audio per verificare anche le tracce audio del progetto.
8. Riproducete di nuovo una selezione dalla sorgente analogica. Tenete d'occhio i controlli di livello del Mixer audio per fare in modo che i livelli di ingresso per le tracce abilitate per la registrazione siano alti ma senza clipping.
9. Fate clic sul pulsante Riproduzione nel Mixer audio, quindi premete Play sul dispositivo sorgente.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"L'audio" a pagina 214

Preparazione del canale di input per la registrazione

Se abilitate la registrazione per una traccia, questa può registrare dal canale del dispositivo predefinito specificato nella sezione Dispositivi audio della finestra di dialogo Preferenze. In questa finestra di dialogo è presente il pulsante Impostazioni ASIO (solo Windows), grazie al quale potete abilitare gli ingressi audio collegati al computer. Le tracce submix e master ricevono sempre l'audio da tracce all'interno della sequenza; le opzioni di registrazione e input di traccia non sono pertanto disponibili per questo tipo di traccia.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare il dispositivo audio predefinito" a pagina 48

"Specificare le impostazioni dispositivo ASIO (solo Windows)" a pagina 48

Registrare l'audio

Dopo aver impostato il dispositivo audio sul vostro computer e dopo aver specificato il dispositivo audio di input nella sezione Dispositivi audio della finestra Preferenze di Premiere Pro, siete pronti per registrare.

1 Assicuratevi che il dispositivo di input (microfono o altro dispositivo audio) sia correttamente collegato al computer.

2 Nel Mixer audio, fate clic sull'icona Abilita traccia per la registrazione per la traccia nella quale registrare l'audio.

3 (Facoltativo) Se necessario, aggiungete una traccia audio appropriata al numero di canali da registrare. Se, ad esempio, state registrando la voce con un solo microfono monoaurale, è consigliabile la registrazione in una traccia audio mono. Consultate "Operazioni con le tracce" a pagina 144.

4 Scegliete il canale di input per la registrazione dal menu a comparsa Canale di input della traccia.

Nota: *questo menu viene visualizzato quando si fa clic sull'icona Abilita traccia per la registrazione.*

5 Se al registrazione interessa più tracce, ripetete i punti 3 e 4 come richiesto.

6 (Facoltativo) Create una nuova sequenza.

Nota: *potete anche usare una sequenza esistente, Questo è un modo utile per registrare i fuori campo. Potete registrare la voce mentre guardate la riproduzione di una sequenza. Quando registrate il commento vocale a una sequenza esistente, è buona norma fare clic sull'icona Traccia in assolo nel Mixer audio per la traccia in cui state registrando. Fate clic sull'icona per disattivare le altre tracce audio.*

7 (Facoltativo) Selezionate la traccia audio nella quale registrare.

8 (Facoltativo) Regolate i livelli nel dispositivo di input per raggiungere il livello di registrazione adeguato.

9 Per attivare la modalità di registrazione, fate clic sull'icona Esegui registrazione nella parte inferiore del Mixer audio.

10 Per iniziare a registrare, fate clic sul pulsante Riproduci .

11 Se necessario, regolate il cursore del volume per la traccia in su (più alto) o in giù (più basso) per conservare il livello di registrazione desiderato.

Gli indicatori rossi nella parte superiore dei controlli VU si illuminano se l'audio è ritagliato. Accertatevi che il livello dell'audio non sia tanto alto da provocare tagli. In genere l'audio alto ha un valore di registrazione intorno a 0 dB mentre un audio basso intorno a -18 dB.

12 Per interrompere la registrazione, fate clic sull'icona Interrompi .

L'audio registrato viene visualizzato sotto forma di clip nella traccia audio e sotto forma di clip master nel pannello Progetto. È sempre possibile selezionare la clip nel pannello Progetto per rinominarla o eliminarla.

Disattivare l'audio durante la registrazione

La disattivazione dell'audio può evitare il feedback o eco quando il computer è collegato agli altoparlanti.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

2 Selezionate Disattiva input durante registrazione timeline.

Regolazione dei livelli del volume

Monitorare il livello del volume dal monitor Timeline o Programma

I livelli audio delle clip possono essere monitorati in un pannello Timeline.

1 Se il pannello Controlli principali audio non è aperto, selezionate Finestra > Controlli principali audio.

2 Selezionate il monitor Sorgente o un pannello Timeline.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate un pannello Timeline e premete la barra spaziatrice.
- Nel monitor Programma, fate clic sul pulsante Alterna riproduzione/interruzione (barra spaziatrice).

Nel pannello Controlli principali audio viene visualizzato il livello audio della timeline.

Specificare se riprodurre o meno l'audio durante il trascinamento

Per impostazione predefinita, Adobe Premiere Pro riproduce l'audio quando trascinate qualsiasi clip o sequenza contenente audio nel monitor Sorgente, nel monitor Programma o in una Timeline. Se preferite il trascinamento silenzioso potete modificare questa impostazione.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

2 Selezionate o deselezionate Riproduci audio durante il trascinamento, a seconda dell'opzione desiderata.

3 Fate clic su OK.

Regolazione di guadagno e volume

Per *guadagno* si intende in genere il volume o il livello di input nelle clip mentre il termine *volume* indica di solito il volume o il livello di output delle tracce o delle clip della sequenza. Potete regolare i livelli del guadagno o del volume per renderli più uniformi tra le varie tracce o clip, o per cambiare il segnale di una traccia o di una clip. Ricordate, però, che se il livello di una clip audio è stato impostato su un valore troppo basso al momento della conversione in digitale, l'aumento del guadagno o del volume potrebbe semplicemente acuire i rumori di sottofondo. Per ottenere i migliori risultati, cercate sempre di registrare o di digitalizzare l'audio originale al miglior livello possibile.

Il comando Guadagno audio è utile per regolare il livello di guadagno per una clip selezionata. Il comando Guadagno audio è indipendente dal livello di output impostato nel Mixer audio e in un pannello Timeline, ma il suo valore si combina con il livello della traccia per il mixaggio finale.

Potete regolare il volume per una clip della sequenza nei pannelli Controllo effetti o Timeline. Per regolare il volume nel pannello Controllo effetti si usano gli stessi metodi impiegati per impostare altre opzioni degli effetti. È spesso più semplice regolare l'effetto Volume in un pannello Timeline.

I livelli traccia vengono invece controllati nel Mixer audio o in un pannello Timeline. Anche se il controllo dei livelli di traccia è assicurato principalmente nel Mixer audio, potete anche ottenere lo stesso risultato usando i fotogrammi chiave delle tracce audio in un pannello Timeline. Dato che i fotogrammi chiave della traccia rappresentano impostazioni automatiche di mixaggio, influenzano l'output solo se le opzioni di automatizzazione sono impostate su Leggi, Ritocca o Fissa.

Potete regolare il guadagno per una intera sequenza mediante il comando Normalizza traccia master.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La registrazione di modifiche audio" a pagina 245

Normalizzare una o più clip

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Potete regolare il guadagno di una clip master in modo che tutte le istanze di tale clip inserite in un pannello Timeline abbiano lo stesso livello di guadagno. Selezionate la clip master nel pannello Progetto.
- Per regolare il guadagno di una sola istanza di una clip master già inserita in una sequenza, selezionatela in un pannello Timeline.
- Per regolare il guadagno di più clip master o istanze di clip, selezionate le clip in un pannello Progetto o in una sequenza. In una sequenza, tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip per selezionarle. In un pannello Progetto, tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più clip contigue oppure tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare più clip non contigue.

2 Scegliete Clip > Opzioni audio > Guadagno audio.

La finestra di dialogo Guadagno audio si apre e viene calcolato e riportato il valore Ampiezza picco delle clip selezionate. Una volta calcolato, questo valore viene memorizzato per la selezione corrispondente e può essere utilizzato come guida per la regolazione del guadagno.

3 Selezionate una delle opzioni seguenti, impostatene il valore e fate clic su OK:

Imposta guadagno su Il valore predefinito è 0,0 dB. Questa opzione consente di impostare il guadagno su un valore specifico. Tale valore viene sempre aggiornato in base al guadagno corrente, anche quando l'opzione non è selezionata e il valore è visualizzato in modo attenuato. Ad esempio, se la seconda opzione, Regola guadagno di, è usata per regolare il guadagno di -1 db, il valore Imposta guadagno su si aggiorna e viene riportato il livello di guadagno risultante. Quando la finestra di dialogo Guadagno audio è aperta per una selezione di clip il cui guadagno è già stato regolato, in questo campo viene visualizzato il valore di guadagno corrente.

Regola guadagno di Il valore predefinito è 0,0 dB. Questa opzione consente di regolare il guadagno in base a un valore db positivo o negativo. Se si inserisce in questo campo un valore diverso da zero, il valore Imposta guadagno su viene automaticamente aggiornato al valore di guadagno effettivo applicato alla clip.

Normalizza picco massimo a Il valore predefinito è 0,0 dB. È possibile impostare questa opzione su un qualsiasi valore inferiore a 0,0 dB. Ad esempio, per aver maggiore spazio di manovra, lo potete impostare su -3 dB. Questa opzione di normalizzazione regola l'ampiezza di picco massima per le clip selezionate portandola al valore specificato. Ad esempio, se Normalizza picco massimo a è impostato su 0,0 dB, per una clip con ampiezza di picco di -6 dB il guadagno viene regolato di +6 dB. Se sono selezionate più clip, la clip con il picco più elevato viene portata al valore specificato; le altre clip vengono regolate della stessa entità in modo da rispettare le differenze di guadagno relative originali. Ad esempio, se sono selezionate due clip e la prima ha un picco di -6 dB mentre la seconda ha un picco di -3 dB, la seconda clip (con il picco maggiore) viene regolata di +3 dB in base al guadagno specificato di 0,0 dB. La stessa regolazione di +3 dB viene applicata anche alla prima clip: questa arriva quindi a -3 dB e la differenza di guadagno originale tra le due clip viene mantenuta.

Normalizza tutti i picchi a Il valore predefinito è 0,0 dB. È possibile impostare questa opzione su un qualsiasi valore inferiore a 0,0 dB. Ad esempio, per aver maggiore spazio di manovra, lo potete impostare su -3 dB. Questa opzione di normalizzazione regola l'ampiezza di picco delle clip selezionate portandola al valore specificato. Ad esempio, se Normalizza tutti i picchi a è impostato su 0,0 dB, una singola clip con ampiezza di picco pari a -6 dB viene regolata di +6 dB. Se la selezione comprende più clip, ogni clip della selezione viene regolata dei valori necessari a raggiungere 0,0 dB.

Normalizzare la traccia master

Potete impostare il livello di volume di picco per la traccia master di una sequenza. Adobe Premiere Pro regola quindi automaticamente verso l'alto o il basso il fader per tutta la traccia master. Il suono con volume più alto nella traccia viene impostato al valore specificato. Adobe Premiere Pro regola quindi i fotogrammi chiave della traccia master verso l'alto o il basso, in proporzione alla regolazione effettuata per il volume complessivo.

Nota: *Adobe Premiere Pro non consente regolazioni del volume che porterebbero il picco a valori superiori a 0 dB.*

1 Selezionate la sequenza da normalizzare.

2 Selezionate Sequenza > Normalizza traccia master.

3 Nella finestra di dialogo Normalizza traccia, digitate un valore di ampiezza nel campo dB.

4 Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.adobe.com/go/lrvid4073_pr_it

Regolare il volume della traccia con i fotogrammi chiave

Per regolare il livello del volume di una clip intera o di una traccia, oppure per modificare il volume nel tempo, potete usare la banda elastica di una traccia audio in un pannello Timeline.

1 Espandete la vista della traccia audio facendo clic sul triangolino accanto al nome.

2 Nel titolo della traccia, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa:

Mostra fotogrammi chiave clip Consente di animare effetti audio per una clip, compreso il livello del volume.

Mostra volume clip Consente di modificare solo il livello del volume di una clip.

Mostra fotogrammi chiave traccia Consente di animare molti effetti delle tracce audio, come il volume, la disattivazione dell'audio e il bilanciamento.

Mostra volume traccia Consente di modificare solo il livello del volume di una traccia.

3 Se è selezionata una delle impostazioni della finestra Fotogrammi chiave, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se è selezionata l'impostazione Mostra fotogrammi chiave clip, scegliete Volume > Livello dal menu a discesa all'inizio della clip nella traccia audio.
- Se è selezionata l'impostazione Mostra fotogrammi chiave traccia, scegliete Traccia > Volume dal menu a discesa all'inizio della clip nella traccia audio.

Nota: *la regolazione del volume è abilitata per impostazione predefinita.*

4 Usate lo strumento selezione o penna per alzare la banda elastica del livello del volume (per aumentare il volume) o abbassarlo (per diminuire il volume).

Nota: *per modificare l'effetto Volume nel tempo, posizionate l'indicatore del tempo corrente nei punti in cui devono avvenire le modifiche, fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave e trascinate il fotogramma chiave in su (più alto) o in giù (più basso).*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 426

"Regolazione di guadagno e volume" a pagina 235

"Selezionare fotogrammi chiave" a pagina 432

Applicare lo stesso livello di volume a più clip

1 Nella timeline, regolate il volume di una singola clip sul livello desiderato.

2 Scegliete Modifica > Copia.

3 Trascinate un marcatore sulle altre clip da modificare.

4 Scegliete Modifica > Incolla attributi.

Nota: *questa procedura consente di incollare tutti gli effetti e gli attributi della prima clip selezionata, non solo le impostazioni del volume.*

Regolare il volume in Controllo effetti

1 Selezionate una clip audio in una sequenza.

2 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al volume per espandere l'effetto.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Inserite un valore per il livello. Un valore negativo diminuisce il livello del volume e uno positivo lo aumenta. Un valore pari a 0,0 rappresenta il livello di volume della clip originale senza regolazione.
- Fate clic sul triangolino accanto a Livello per espandere le opzioni degli effetti e regolate il livello del volume con il cursore.

All'inizio della timeline della clip nel pannello Controllo effetti viene automaticamente creato un fotogramma chiave.

4 (Facoltativo) Per modificare l'effetto volume nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e regolate il grafico del livello volume nel pannello Controllo effetti.

Ogni volta che spostate l'indicatore del tempo corrente ed eseguite una regolazione, viene creato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete l'operazione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

Impostare il volume della traccia nel Mixer audio

❖ Nel Mixer audio, regolate l'impostazione del volume della traccia.

Nota: *potete usare questa procedura se alla traccia non è applicata l'opzione di automazione. Se i livelli variano nel tempo poiché i fotogrammi chiave di automatizzazione della traccia sono già stati applicati, potete regolare il livello della traccia in modo uniforme inviandolo a un submix e impostandone il livello.*

Disattivare l'audio di una traccia nel Mixer audio

❖ Fate clic sull'icona a forma di altoparlante nel Mixer audio.

Nota: *la rimozione temporanea dell'audio non incide sugli elementi di pre-dissolvenza, quali effetti e mandate. Lo stato del pulsante Disattiva audio traccia è inoltre soggetto alle impostazioni di automazione attive. Per togliere del tutto l'audio dall'output della traccia, fate clic sull'icona a forma di altoparlante per la traccia in questione in un pannello Timeline.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La registrazione di modifiche audio" a pagina 245

Mixare tracce nel Mixer audio

Potete impostare i livelli di due o più tracce audio, l'una relativa all'altra, usando il Mixer audio. Potete, ad esempio, aumentare il volume della voce del narratore su una traccia audio diminuendo contemporaneamente il volume della musica di sottofondo su un'altra traccia. Inoltre, è possibile aumentare o diminuire il volume complessivo del mix contenente l'audio di tutte le tracce selezionate. Il Mixer audio consente di eseguire queste modifiche in tempo reale durante l'ascolto delle tracce. Per impostazione predefinita, le regolazioni del volume del Mixer audio per ogni traccia vengono salvate nei fotogrammi chiave del volume della traccia, visibili sulla traccia in un pannello Timeline. Le modifiche del volume eseguite per l'intero mix vengono salvate nei fotogrammi chiave del volume della traccia, visibili nella traccia audio master in un pannello Timeline.

1 Selezionate una sequenza contenente audio in due o più tracce audio.

2 Selezionate Finestra > Spazio di lavoro > Audio.

Il pannello Mixer audio viene visualizzato nella zona di rilascio centrale e ogni traccia audio di un pannello Timeline è assegnata al proprio bus.

3 Per ogni traccia audio fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave di un pannello Timeline. Scegliete quindi Mostra volume traccia dal menu a discesa.

4 Nella parte inferiore sinistra del Mixer audio, fate clic sul pulsante Riproduci per riprodurre la sequenza e monitorarne l'audio.

5 Spostare il cursore del volume per ogni traccia audio in su o in giù per aumentarne o diminuirne il volume controllando l'audio.

6 Spostare il cursore del volume per la traccia master in su o in giù per aumentare o diminuire il volume dell'intero mix controllando l'audio.

I fotogrammi chiave del volume della traccia vengono visualizzati per ognuna delle tracce per cui sono state eseguite modifiche del volume, compresa la traccia master.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare fotogrammi chiave" a pagina 432

"Eliminare fotogrammi chiave" a pagina 433

Transizioni audio

Operazioni con le transizioni audio

Potete applicare dissolvenze incrociate per le transizioni audio tra clip. Una dissolvenza audio è analoga a una transizione video. Nel caso della dissolvenza incrociata, una transizione audio viene aggiunta tra due clip audio adiacenti sulla stessa traccia. Per eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura, si aggiunge una transizione di dissolvenza incrociata a un'estremità di una singola clip. Adobe Premiere Pro dispone di tre tipi di dissolvenza incrociata: Guadagno costante, Potenza costante e Dissolvenza esponenziale.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Transizioni audio a dissolvenza incrociata" a pagina 363

"Eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura delle clip audio" a pagina 241

"Maniglie delle clip e transizioni" a pagina 343

"Flusso di lavoro delle transizioni" a pagina 342

Specificare la transizione audio predefinita

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) su Guadagno costante o su Potenza costante nel pannello Effetti.
2. Scegliete Imposta transizione selezionata come predefinita dal menu di scelta rapida.

Impostare la durata predefinita delle transizioni audio

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Nella finestra di dialogo Preferenze, inserite un valore per la Durata transizione audio predefinita.

Applicare la dissolvenza incrociata tra clip audio

1. Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia in un pannello Timeline per espandere le tracce audio alle quali applicare la dissolvenza incrociata.
2. Assicuratevi che le due clip audio siano adiacenti e che entrambe le clip siano tagliate.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere la transizione audio predefinita, spostate l'indicatore del tempo corrente nel punto di montaggio tra le clip e scegliete Sequenza > Applica transizione audio.
- Per aggiungere una transizione audio diversa da quella predefinita, espandete il raccoglitore Transizioni audio nel pannello Effetti e trascinate la transizione audio in un pannello Timeline, nel punto di montaggio tra le due clip interessate dalla dissolvenza incrociata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Maniglie delle clip e transizioni" a pagina 343

Eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura delle clip audio

1 Assicuratevi che sia stata eseguita l'espansione della traccia audio in un pannello Timeline. Se necessario, fate clic sul triangolino a sinistra di ogni nome di traccia per espandere le tracce audio alle quali applicare la dissolvenza incrociata.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eseguire la dissolvenza in apertura dell'audio di una clip, trascinate una transizione audio dal pannello Effetti a un pannello Timeline in modo che si allinei automaticamente all'attacco della clip audio. Potete anche fare doppio clic sulla transizione applicata nel pannello Controllo effetti e scegliere Inizia dal taglio dal menu a comparsa Allineamento.
- Per eseguire la dissolvenza in chiusura dell'audio di una clip, trascinate una transizione audio dal pannello Effetti a un pannello Timeline in modo che si allinei automaticamente allo stacco della clip audio. Potete anche fare doppio clic sulla transizione applicata nel pannello Controllo effetti e scegliere Termina al taglio dal menu a comparsa Allineamento.

Per ottenere un effetto di dissolvenza in entrata o in chiusura, utilizzate uno dei tre tipi di transizioni audio a dissolvenza incrociata. Per ulteriori informazioni su ogni tipo di dissolvenza audio incrociata, consultate "Transizioni audio a dissolvenza incrociata" a pagina 363.

Regolare o personalizzare una transizione audio

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare una transizione audio, fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline e regolatela nel pannello Controllo effetti.
- Per personalizzare la velocità di dissolvenza audio normale o incrociata, invece di applicare una transizione, regolate l'elemento grafico del fotogramma chiave per il volume audio della clip.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolazione di guadagno e volume" a pagina 235

Applicazione di effetti all'audio

Applicazione di effetti audio alle clip

Il raccoglitore Effetti audio del pannello Effetti contiene vari effetti audio. A seconda del numero di canali nella traccia audio, potete applicare effetti dai raccoglitori 5.1, Stereo o Mono.

Per applicare e modificare gli effetti della clip audio dovete procedere in modo molto simile a quando applicate effetti alle clip video: trascinate un effetto audio sulla clip in un pannello Timeline oppure nel pannello Controllo effetti. Dopodiché, regolate le opzioni dell'effetto nel pannello Controllo effetti. Per regolare le opzioni potete inserire valori, trascinare i cursori, agire sul testo sottolineato oppure manovrare i grafici nella timeline Controllo effetti.

Potete regolare gli effetti Traccia audio fissa o Panning manipolando la gomma dei fotogrammi chiave della traccia o usando i controlli del Mixer audio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti audio di Adobe Premiere Pro" a pagina 354

Applicazione di effetti audio in Mixer audio

Le opzioni degli effetti traccia vengono controllate nel Mixer audio dopo aver selezionato un effetto nel pannello Effetti e mandate. Se il pannello Effetti e mandate non è visibile, potete visualizzarlo facendo clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio. Questo pannello contiene i menu a comparsa di selezione degli effetti per applicare fino a un massimo di cinque effetti traccia. Adobe Premiere Pro elabora gli effetti nell'ordine in cui sono elencati e trasmette il risultato di un effetto a quello successivo nell'elenco; di conseguenza, se cambiate l'ordine cambia anche il risultato finale. L'elenco degli effetti consente inoltre di controllare completamente eventuali plug-in VST aggiunti. In un pannello Timeline potete inoltre visualizzare e modificare gli effetti applicati nel Mixer audio.

Un effetto può essere applicato in pre- o in post-dissolvenza. La differenza sta nel fatto che l'effetto venga applicato prima o dopo l'applicazione della dissolvenza della traccia. Per impostazione predefinita, gli effetti sono applicati in pre-dissolvenza.

Nel Mixer audio potete registrare le opzioni degli effetti che cambiano nel tempo usando le opzioni di automazione o quelle specificate in una timeline usando i fotogrammi chiave.

Effetti audio
***A.** Nome dell'effetto applicato e menu a comparsa degli effetti **B.** Ignora effetti **C.** Manopola di controllo per la proprietà dell'effetto selezionato **D.** Menu a comparsa per le proprietà degli effetti*

Se pensate di usare lo stesso effetto più volte, può essere utile risparmiare le risorse di sistema e condividere gli effetti attraverso un submix. Create un submix, applicatevi l'effetto e usate le mandate per indirizzare le tracce al submix per l'elaborazione degli effetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con gli effetti VST" a pagina 244

"La registrazione di modifiche audio" a pagina 245

"Indirizzare le tracce con mandate" a pagina 253

"Operazioni con i submix" a pagina 252

Applicazione di un effetto traccia nel Mixer audio

1. (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro di Mixer audio.
2. Nella traccia nella quale volete applicare un effetto, fate clic sul triangolino Selezione dell'effetto e scegliete un effetto dal menu a comparsa.

Dato che non è possibile spostare un effetto in una posizione diversa nel pannello Effetti e mandate, pianificate l'ordine degli effetti traccia prima di applicarli.

3 Se necessario, scegliete il parametro dell'effetto da modificare dal menu a comparsa in fondo al pannello degli effetti e delle mandate.

4 Per regolare le opzioni dell'effetto, usate i controlli sopra il menu a comparsa dei parametri.

***Nota:** per alcuni effetti plug-in VST potete regolare le opzioni dell'effetto in un pannello separato contenente i controlli delle opzioni. Fate doppio clic sul nome dell'effetto traccia per aprire un pannello dell'editor VST.*

Regolare gli effetti della traccia audio in una timeline

1 In un pannello Timeline, espandete la vista di una traccia audio contenente una clip, se necessario, facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

2 Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete Mostra fotogrammi chiave traccia dal menu.

3 Fate clic sul menu a comparsa nell'angolo in alto a sinistra della clip nella traccia audio (per impostazione predefinita, viene visualizzato come "Traccia:Volume"), quindi scegliete il nome dell'effetto e la proprietà dal menu a comparsa. Gli effetti in pre-dissolvenza compaiono nella parte superiore del menu, quelli in post-dissolvenza nella parte inferiore. Qualsiasi numero presente nei nomi degli effetti indica la loro posizione nell'elenco degli effetti delle tracce (ordine di rendering).

4 Usate lo strumento penna per regolare il livello in modo uniforme, se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, o per aggiungere o modificare i fotogrammi chiave.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 426

Copiare e incollare effetti di traccia

Potete copiare gli effetti di traccia da una sezione di una traccia e incollarli in un'altra. I fotogrammi chiave dell'effetto di traccia incollato vengono portati nella traccia da cui sono stati copiati, in corrispondenza della posizione dell'indicatore del tempo corrente. L'impostazione delle tracce come destinazione non influisce sulla posizione in cui vengono incollati i fotogrammi chiave.

1 In una Timeline, selezionate uno o più fotogrammi chiave di traccia da copiare. Per selezionarne più d'uno, tenete premuto Maiusc e fate clic su ognuno dei fotogrammi chiave richiesti.

2 Posizionate l'indicatore di tempo corrente nella posizione in cui volete incollare i fotogrammi chiave.

3 Scegliete Modifica > Incolla.

Determinare se un effetto deve attivarsi in pre-dissolvenza o post-dissolvenza

❖ Nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su un effetto e scegliete Pre-dissolvenza o Post-dissolvenza.

Rimuovere o ignorare un effetto traccia nel Mixer audio

❖ Nell'elenco degli effetti nel Mixer audio, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere un effetto traccia, fate clic sul triangolino a destra dell'effetto da rimuovere e scegliete Nessuno.
- Per ignorare un effetto traccia, fate clic sul pulsante Ignora effetti nella parte inferiore dell'elenco degli effetti sino a visualizzare l'icona barrata.

Operazioni con gli effetti VST

Adobe Premiere Pro supporta il formato di plug-in audio Steinberg VST (Virtual Studio Technology) e offre la possibilità di aggiungere effetti audio VST di altri produttori. Adobe Premiere Pro include effetti di plug-in VST disponibili sia nel Mixer audio che nel pannello Controllo effetti. I plug-in VST basati sulle tracce possono fornire ulteriori controlli. Applicate gli effetti VST nello stesso modo in cui applichereste qualsiasi altro effetto a una traccia o alle clip.

Nei pannelli degli effetti e delle mandate del Mixer audio, gli effetti VST figurano nei menu a comparsa di selezione degli effetti. Questi effetti sono presenti nel raccoglitore Effetti audio all'interno del pannello Effetti per consentire l'applicazione a singole clip. Nella maggior parte dei casi, gli effetti VST compaiono nel raccoglitore Effetti audio e nel tipo di traccia che corrisponde al numero di canali supportato dall'effetto. Gli effetti VST stereo, ad esempio, compaiono solo per le tracce stereo nei menu a comparsa per gli effetti delle tracce audio nel Mixer audio e nella sezione Stereo del raccoglitore Effetti audio nel pannello Effetti. Dopo aver applicato uno degli effetti VST, potete aprire una finestra con tutti i relativi controlli. Potete aprire più finestre dell'editor VST lasciandole attive per tutto il tempo necessario, ad esempio per automatizzare gli effetti, ma Adobe Premiere Pro le chiuderà tutte alla chiusura del progetto.

Se in precedenza avete installato un'altra applicazione compatibile con lo standard VST, Adobe Premiere Pro trova gli effetti VST nella cartella VST già esistente. All'interno della cartella dei plug-in nella cartella dell'applicazione di Adobe Premiere Pro c'è anche una cartella VSTPlugins con i plug-in usati solo da Adobe Premiere Pro.

Nota: *se usate un effetto VST non fornito da Adobe, la responsabilità del layout di controllo e dei risultati del plug-in spetta al produttore del plug-in. Adobe Premiere Pro si limita a presentare i controlli e a elaborare i risultati.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicazione di effetti audio in Mixer audio" a pagina 242

Regolare un effetto VST in un pannello dell'editor VST

Il Mixer audio consente di aprire un pannello dell'editor VST (per alcuni effetti VST) in modo da regolare le opzioni degli effetti.

Nota: *Non è possibile aprire una finestra dell'editor VST dal pannello Controllo effetti.*

1. Se è necessario visualizzare il pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sulla sinistra del Mixer audio.
2. Nel pannello Effetti e mandate, fate clic su uno dei triangolini puntati verso il basso nella sezione di selezione dell'effetto e selezionate il nome di un effetto.
3. Fate doppio clic sul nome dell'effetto.

Viene aperto il pannello dell'editor VST. Questo pannello può essere ancorato o raggruppato come qualsiasi altro pannello.

4. Nella finestra dell'editor VST, specificate le opzioni.

Nota: *I controlli di opzione per gli effetti plug-in VST sono disponibili anche nella parte inferiore del pannello Effetti e mandate.*

Pannello dell'editor VST per l'effetto Riduzione disturbo

Selezionare un'impostazione predefinita per un effetto VST

- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl e fate clic sul nome dell'effetto nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio e scegliete un'impostazione predefinita elencata nella parte inferiore del menu a comparsa.

Nota: *Se un effetto non supporta le impostazioni predefinite, l'unica scelta è Predefinito. Predefinito reimposta i valori di tutte le opzioni per l'effetto.*

Registrazione di mixaggi audio

La registrazione di modifiche audio

Usando il Mixer audio, potete applicare le modifiche alle tracce audio durante la riproduzione di una sequenza. Potete immediatamente ascoltare il risultato delle modifiche applicate. Potete controllare le impostazioni di volume, panning ed esclusione dell'audio di una traccia o delle sue mandate. Potete controllare le opzioni di tutti gli effetti delle tracce, compresa l'impostazione di esclusione.

Il Mixer audio registra le modifiche come fotogrammi chiave nelle tracce audio. Non apporta modifiche alle clip sorgente.

È consigliabile effettuare le modifiche alle sequenze multitraccia una traccia per volta. Girate i controlli su una traccia durante la riproduzione di una sequenza. Quindi riproducetela di nuovo dall'inizio mentre girate i controlli su un'altra traccia. Le modifiche apportate alla prima traccia vengono conservate se le opzioni di automazione della traccia sono impostate su Disattivato o Leggi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 426

Registrare modifiche alle tracce audio

Ogni canale del Mixer audio corrisponde a una traccia audio nella timeline. Potete usare i controlli di ogni canale del Mixer audio per registrare modifiche alle tracce audio corrispondenti. Ad esempio, per variare il livello del volume delle clip nella traccia audio 1, usate il cursore del volume del canale audio 1 del Mixer audio.

1 In un pannello Timeline o nel Mixer audio, impostate il tempo corrente sul punto in cui iniziare la registrazione delle modifiche automatiche.

Nota: *nel Mixer audio potete impostare la posizione temporale corrente nell'angolo in alto a sinistra del pannello.*

2 Scegliete nel Mixer audio una modalità dal menu Modalità di automazione nella parte superiore delle tracce da modificare. Per registrare le modifiche, scegliete una modalità diversa da Disattivato o Leggi. Consultate "Modalità di automazione del Mixer audio" a pagina 247.

3 (Facoltativo) Per proteggere le impostazioni di una proprietà in modalità di automazione Scrivi, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) su un effetto o mandata e scegliete Protetto in modalità Scrivi dal menu a comparsa.

4 Nel Mixer audio effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per avviare l'automazione, fate clic sul pulsante Riproduci nel Mixer audio.
- Per riprodurre la sequenza in ciclo continuo, fate clic sul pulsante Ciclo continuo .
- Per riprodurre dall'attacco allo stacco, fate clic sul pulsante Riproduci da attacco a stacco .

5 Mentre l'audio viene riprodotto, regolate le opzioni di qualsiasi proprietà automatizzabile.

6 Per interrompere l'automazione, premete il pulsante Interrompi .

7 Per avere un'anteprima delle modifiche, cambiate il tempo corrente nel valore precedente alle modifiche e fate clic sul pulsante Riproduci .

8 Per visualizzare i fotogrammi chiave creati, effettuate le seguenti operazioni:

a Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave all'inizio della traccia audio modificata e selezionate Mostra fotogrammi chiave traccia.

b Fate clic sul titolo della clip nella parte superiore sinistra di una clip audio modificata e scegliete dal menu a discesa il tipo di modifica che avete registrato. Ad esempio, se avete modificato il volume, scegliete Traccia > Volume.

Questo passaggio mostra i fotogrammi chiave registrati con il Mixer audio lungo la linea di modifica gialla. Potete modificare questi fotogrammi chiave allo stesso modo degli altri nella timeline.

Mantenere una proprietà della traccia durante la registrazione di un mix audio

Potete conservare le impostazioni di una proprietà durante la registrazione di un mix audio, impedendo la modifica di una proprietà selezionata. proteggendola in tutte le tracce in una sequenza.

❖ Nel pannello Effetti e mandate per una traccia, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su un effetto o una mandata e scegliete Protetto in modalità Scrivi dal menu a comparsa.

Nota: *usate il Mixer audio per automatizzare solo le proprietà della traccia, non quelle della clip. Per modificare i fotogrammi chiave della clip, selezionatela e usate il pannello Controllo effetti o Timeline.*

Modalità di automazione del Mixer audio

Le modalità di automazione vengono impostate nel menu a comparsa situato nella parte superiore di ogni traccia. Ad esempio, trascinate un controllo del panning o della dissolvenza del volume di una traccia durante la riproduzione. Quando riproducete nuovamente l'audio dopo aver impostato il menu a comparsa per l'automatizzazione della traccia su Leggi, Ritocca o Fissa, Adobe Premiere Pro riproduce la traccia con le modifiche apportate. Man mano che apportate le modifiche ai canali nel Mixer audio, Adobe Premiere Pro le applica creando fotogrammi chiave per la traccia in un pannello Timeline. Al contrario, per i fotogrammi chiave delle tracce audio aggiunti o modificati in un pannello Timeline, impostate i valori, come ad esempio le posizioni della dissolvenza, nel Mixer audio.

Per ogni traccia audio, la scelta delle opzioni di automatizzazione determina lo stato dell'automatizzazione della traccia durante il processo di mixaggio:

Disattivato Ignora le impostazioni memorizzate della traccia durante la riproduzione. L'opzione Disattivato consente di usare i controlli del Mixer audio in tempo reale, senza l'interferenza di fotogrammi chiave esistenti. Tuttavia, le modifiche alle tracce audio non vengono registrate in modalità Disattivato.

Leggi Legge i fotogrammi chiave della traccia e li usa per controllare la traccia durante la riproduzione. Se una traccia non ha fotogrammi chiave, le modifiche a un'opzione, ad esempio il volume, influenzano tutta la traccia in modo uniforme. Se modificate un'opzione per una traccia impostata sull'automazione di lettura, quando interrompete la modifica l'opzione ritorna al proprio valore precedente, ovvero quello anteriore alla registrazione delle modifiche automatizzate correnti. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza Tempo automatico.

Scrivi Registra le modifiche apportate a qualsiasi impostazione di automazione della traccia non impostata su Protetto in modalità Scrivi e crea i corrispondenti fotogrammi chiave della traccia in un pannello Timeline. Questa modalità scrive l'automazione non appena inizia la riproduzione, senza attendere che un'impostazione cambi. Potete modificarne il comportamento scegliendo Dopo Scrivi passa a Ritocca nel menu del Mixer audio. Al termine della riproduzione o del ciclo di riproduzioni, il comando Dopo Scrivi passa a Ritocca converte tutte le tracce dalla modalità scrittura alla modalità di ritocco.

Fissa Opzione identica alla modalità Scrivi, ma l'automazione non viene avviata finché non iniziate a modificare una proprietà. Le impostazioni della proprietà iniziale provengono dalla regolazione precedente.

Ritocca Opzione identica alla modalità Scrivi, ma l'automazione non viene avviata finché non iniziate a modificare una proprietà. Quando smettete di regolare una proprietà, le relative opzioni riprendono le impostazioni precedenti, ovvero quelle anteriori alla registrazione delle correnti modifiche automatizzate. La velocità di ripristino del valore dipende dalla preferenza audio Tempo automatico.

Impostare l'opzione Tempo automatico per la modalità Ritocca

Quando finite di regolare le proprietà di un effetto in modalità Ritocca, la proprietà torna al suo valore iniziale. La preferenza Tempo automatico specifica il tempo impostato perché una proprietà effetto torni al valore iniziale.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

2 Inserite un valore in Tempo automatico e fate clic su OK.

Specificare la creazione automatizzata di fotogrammi chiave

L'automazione delle modifiche all'audio nel Mixer audio può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio, riducendo le prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. In aggiunta agli altri vantaggi assicurati, questa preferenza agevola la modifica dei singoli fotogrammi, che risultano meno concentrati sull'elemento grafico del fotogramma chiave.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

2 Nel riquadro Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave, selezionate una o entrambe le opzioni riportate di seguito e fate clic su OK:

Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave Crea fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che non hanno una relazione lineare con i fotogrammi chiave iniziale e finale. Supponete, ad esempio, di volere automatizzare una dissolvenza tra 0 dB e -12 dB. Quando l'opzione è selezionata, Adobe Premiere Pro crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che presentano un incremento di valore tra il fotogramma chiave iniziale (0 dB) e quello finale (- 12 dB). Se non selezionate questa opzione, è possibile che Adobe Premiere Pro crei tra questi due punti, sulla base della velocità di variazione del valore, svariati fotogrammi chiave incrementali di valore identico. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

Sfoltimento con intervallo di tempo minimo Crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza di intervalli maggiori rispetto al valore specificato. Specificate un valore tra 1 e 2000 millisecondi.

Applicazione di panning e bilanciamento

Il panning e il bilanciamento

Per impostazione predefinita, tutte le tracce audio escono sulla traccia audio master della sequenza. Dato che le tracce possono contenere canali in numero diverso rispetto alla master (a seconda che siano tracce mono, stereo o surround 5.1), occorre verificare cosa accade quando l'output di una traccia entra in un'altra con un numero diverso di canali.

Per *panning* si intende lo spostamento di audio da un canale all'altro. Potete usarlo per posizionare un canale audio in una traccia multicanale. Se, ad esempio, sul lato destro del fotogramma video compare una macchina in movimento, potete applicare il panning al canale con l'audio della macchina in modo da ascoltarlo sul lato destro del campo audio a più canali.

Il *bilanciamento* ridistribuisce i canali di una traccia audio a più canali sui vari canali di un'altra traccia dello stesso tipo e si distingue dal panning in quanto le informazioni spaziali sono già codificate in più canali. Il bilanciamento si limita ad alterarne le proporzioni.

Nota: *se necessario, potete bilanciare una clip applicando l'effetto audio Bilanciamento. Si consiglia di eseguire questa operazione solo se avete stabilito che il bilanciamento della traccia non è sufficiente.*

La disponibilità delle opzioni di panning e bilanciamento per una traccia audio dipende dal rapporto tra il numero di canali in una traccia audio e quello nella traccia di output (spesso la traccia master). Nel Mixer audio, il numero dei controlli per i livelli in un traccia corrisponde al numero di canali presenti in tale traccia. La traccia di output è visualizzata nel menu a comparsa Assegnazione output traccia, in fondo a ogni traccia. Le regole riportate di seguito determinano se l'audio di una traccia può essere sottoposto a panning o bilanciamento nella rispettiva traccia di output:

- Se una traccia mono esce su una traccia stereo o surround 5.1, potete applicarvi il panning.
- Se una traccia stereo esce su una traccia stereo o surround 5.1, potete applicarvi il bilanciamento.
- Quando la traccia di output contiene meno canali delle altre tracce audio, Adobe Premiere Pro esegue il downmix dell'audio al numero di canali nella traccia di output.
- Quando una traccia audio e la traccia di output sono mono o quando entrambe sono surround 5.1, panning e bilanciamento non sono disponibili. I canali di entrambe le tracce avranno una corrispondenza diretta.

Benché la traccia audio master sia la traccia di output predefinita, una sequenza può comprendere anche tracce submix. Le tracce submix possono fungere sia da destinazione di output per altre tracce audio, sia da sorgente audio per la traccia master o per altre tracce submix. Di conseguenza, il numero di canali in un traccia submix influenza i controlli di panning e bilanciamento disponibili nelle tracce su cui escono. Il numero di canali nella traccia di output del submix determina se è possibile applicare il panning o il bilanciamento per la traccia submix in questione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

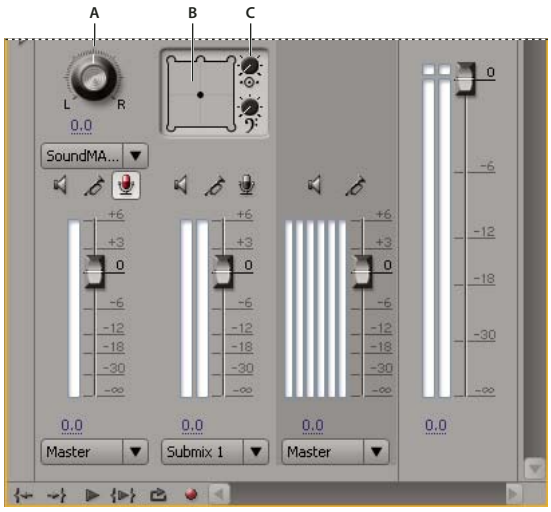
"Eseguire il downmix per ridurre il numero di canali" a pagina 255

"Operazioni con i submix" a pagina 252

Applicazione di panning e bilanciamento nel Mixer audio

Il Mixer audio contiene i controlli per panning e bilanciamento. Quando una traccia mono o stereo esce su una traccia stereo, compare una manopola tonda. Ruotatela per eseguire il panning o il bilanciamento dell'audio tra i canali destro e sinistro della traccia di output. Quando una traccia mono o stereo esce su una traccia surround 5.1, compare un'icona quadrata che rappresenta il campo audio bi-dimensionale creato dall'audio surround 5.1. Scorrete il dischetto nell'icona quadrata per applicare il panning o il bilanciamento dell'audio sui cinque altoparlanti, rappresentati dai vari punti sul bordo dell'icona quadrata. Questa icona contiene anche i controlli necessari per regolare la percentuale del canale centrale nella traccia audio surround 5.1 e il volume del subwoofer. Non compare nessun controllo di panning se una traccia esce su una traccia submix o master che contiene un numero di canali uguale o inferiore; di conseguenza, nelle tracce surround 5.1 non sono mai presenti i controlli di panning e bilanciamento. Una traccia master non contiene controlli di panning e bilanciamento poiché non è mai indirizzata a un'altra traccia. Potete, tuttavia, applicare il panning o il bilanciamento di un'intera sequenza se la usate come traccia in un'altra sequenza.

Per variare nel tempo l'impostazione di panning nel Mixer audio o in un pannello Timeline potete applicare fotogrammi chiave alle opzioni di panning di una traccia.



Controlli di panning e bilanciamento
A. *Manopola per panning/bilanciamento stereo* ***B.*** *Icona quadrata per panning/bilanciamento audio surround 5.1* ***C.*** *Percentuale canale centrale*

Per ottenere i migliori risultati nel monitoraggio delle impostazioni di panning e bilanciamento, verificate che ogni presa di output del computer o della scheda audio sia collegata all'altoparlante giusto e che i cavi positivo e negativo siano collegati correttamente a tutti gli altoparlanti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 426

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia stereo

❖ Nel Mixer audio effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate la manopola per il controllo del panning o il valore sotto la manopola.
- Fate clic sul valore sotto la manopola di controllo del panning, digitate un nuovo valore e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia surround 5.1

1 Nel Mixer audio, fate clic sul dischetto e trascinatelo in uno dei punti dell'icona quadrata. Per collegare il dischetto al canale sinistro, destro o centrale, trascinatelo su uno dei punti sul bordo dell'icona quadrata.

2 Regolate la percentuale del canale centrale trascinando la manopola corrispondente.

3 Se necessario, regolate il livello del canale LFE (subwoofer) trascinando la manopola sopra l'icona con il simbolo della chiave di basso .

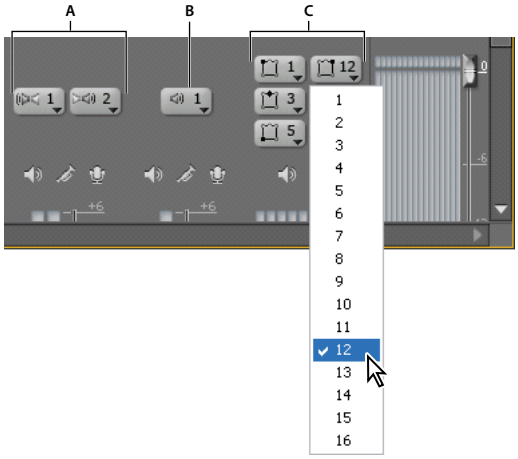
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Mixaggio audio surround 5.1

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia a 16 canali

Quando selezionate una sequenza contenente una traccia audio master a 16 canali, nel Mixer audio, sopra i cursori di ogni traccia, compaiono i pulsanti Assegnazione output diretto, con cui potete assegnare ogni canale della traccia a un canale di destinazione nella traccia master.

Nota: *In ogni traccia è disponibile un pulsante Assegnazione output diretto per ogni canale presente in tale traccia. Ad esempio, una traccia mono ha un solo pulsante Assegnazione output diretto, mentre una traccia 5.1 ha sei pulsanti Assegnazione output diretto.*



Selezione del canale 12 per l'output dal canale anteriore sinistro di una traccia audio 5.1
***A.** Pulsanti Assegnazione output diretto per una traccia stereo **B.** Pulsanti Assegnazione output diretto per una traccia mono **C.** Pulsanti Assegnazione output diretto per una traccia surround 5.1*

1 Se il Mixer audio non è aperto, scegliete Finestra > Mixer audio, quindi selezionate la sequenza a 16 canali desiderata.

I pulsanti Assegnazione output diretto indicano a quale canale della traccia master sono stati automaticamente assegnati i canali delle tracce iniziali. Se create ulteriori tracce, i rispettivi canali vengono automaticamente assegnati ai canali 1, 1-2 o 1-6 della traccia master a 16 canali, a seconda del numero di canali presenti nella nuova traccia.

2 Nel Mixer audio, per ogni canale di una traccia, fate clic sul pulsante Assegnazione output diretto e selezionate come destinazione uno dei 16 canali della traccia master.

***Nota:** in una sequenza con 16 canali non è possibile assegnare alla traccia master delle mandate di traccia.*

Eseguire il panning o il bilanciamento di una traccia in un pannello Timeline

1 In un pannello Timeline espandete, se necessario, la visualizzazione di una traccia facendo clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

2 Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete Mostra fotogrammi chiave traccia dal menu a comparsa.

3 Fate clic su Traccia:Volume nell'angolo superiore sinistro della traccia e scegliete Panning > Bilanciamento o Panning > Panning dal menu a comparsa. Nel caso dell'audio surround 5.1, scegliete la dimensione da modificare da menu Panning.

4 (Facoltativo) Se desiderate regolare l'effetto bilanciamento o panning nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente e fate clic sull'icona Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave .

5 Usate lo strumento selezione o penna per regolare il livello.

6 (Facoltativo) Se state regolando l'effetto panning o bilanciamento nel tempo, ripetere i punti 4 e 5 come richiesto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 426

Mixaggio avanzato

Operazioni con i submix

Un *submix* è una traccia che combina nella stessa sequenza i segnali audio ricevuti da specifiche tracce audio o mandate di tracce. Un submix è, in pratica, un passaggio intermedio tra le tracce audio e la traccia master. I submix sono utili per lavorare nello stesso modo con una serie di tracce audio. Ad esempio, potete usare un submix per applicare le stesse impostazioni di audio ed effetti a tre tracce di una sequenza composta da cinque tracce. I submix sono molto utili anche perché consentono di sfruttare al massimo la potenza di elaborazione del computer. Grazie ai submix, infatti, potete applicare una sola istanza di un effetto invece che più istanze.

Come per le tracce audio che contengono delle clip, i submix possono essere mono, stereo o surround 5.1. I submix vengono visualizzati come normali tracce sia nel Mixer audio che in un pannello Timeline. Le proprietà di un submix possono essere modificate nello stesso modo usato per modificare una traccia che contiene clip audio. I submix sono, tuttavia, diversi dalle tracce audio per i seguenti motivi:

- Le tracce submix non possono contenere clip, quindi non potete registrarle. Non contengono quindi opzioni di registrazione o per l'input di dispositivi, né proprietà di montaggio delle clip.
- Nel Mixer audio lo sfondo dei submix è più scuro rispetto alle altre tracce.
- In un pannello Timeline, i submix sono privi dell'icona Attiva/disattiva l'output della traccia e dell'icona per lo stile di visualizzazione .

Creare un submix in un pannello Timeline

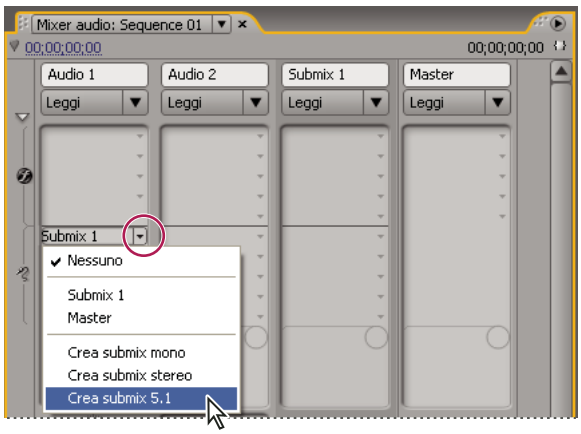
1 Scegliete Sequenza > Aggiungi tracce.

2 Specificate le opzioni nella sezione Tracce audio submix, quindi fate clic su OK.

Creare un submix e assegnare contemporaneamente una mandata

1 Se necessario, visualizzate il pannello degli effetti e delle mandate nel Mixer audio facendo clic sul triangolino a sinistra del menu a comparsa per un'opzione di automazione.

2 Scegliete Crea submix mono, Crea submix stereo o Crea submix 5.1 da uno dei cinque menu a comparsa delle mandate nel Mixer audio.



Scelta di un tipo di submix nel Mixer audio

Indirizzare l'output di una traccia a un submix

❖ Nel Mixer audio, selezionate il nome del submix dal menu di output delle tracce, in fondo alla traccia.

Indirizzare le tracce con mandate

Ogni traccia contiene cinque mandate nel pannello Effetti e mandate del Mixer audio. Le mandate servono per indirizzare il segnale di una traccia a un submix per l'elaborazione degli effetti. I submix reinviano il segnale elaborato al mix indirizzandolo alla traccia master o a un altro submix. Una mandata contiene una manopola dei livelli per regolare il rapporto tra volume della traccia della mandata e quello del submix. Questo valore è chiamato rapporto wet/dry, dove "wet" si riferisce al segnale del submix dopo l'elaborazione degli effetti e "dry" al segnale proveniente dalla traccia della mandata. Un rapporto wet/dry pari al 100% indica che il segnale elaborato esce al massimo della potenza. Il volume del submix influenza il segnale elaborato; quello della traccia della mandata influenza il segnale originale.

Un effetto può essere applicato in pre-dissolvenza o in post-dissolvenza, e il risultato è che l'audio della traccia viene inviato prima o dopo l'applicazione di dissolvenza del volume alla traccia. Con una mandata in pre-dissolvenza, il livello di output non subisce variazioni se si modifica la dissolvenza della traccia. Una mandata in post-dissolvenza mantiene il rapporto wet/dry, applicando la dissolvenza contemporaneamente al segnale elaborato e a quello originale, mentre regolate il volume della traccia di mandata.

Nota: *in una sequenza con 16 canali non è possibile assegnare alla traccia master una mandata di traccia.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Indirizzare l'output della traccia" a pagina 255

Inviare una traccia a un submix

1 (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.

2 Nel pannello Effetti e mandate, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per mandare un submix esistente, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete il nome di un submix dal menu a comparsa.
- Per creare e mandare un nuovo submix, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete una delle opzioni seguenti: Crea submix mono, Crea submix stereo o Crea submix 5.1.

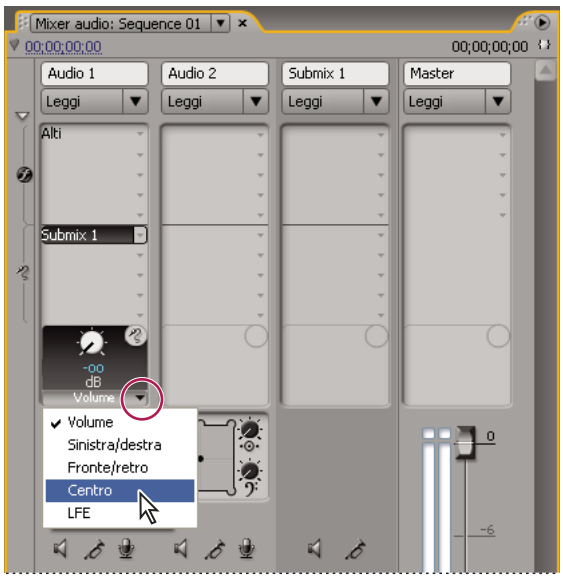
Mandate
A. *Nome del submix assegnato alla mandata e menu a comparsa per l'assegnazione delle mandate* ***B.*** *Mandata in Muto* ***C.*** *Manopola di controllo per la proprietà della mandata selezionata* ***D.*** *Menu a comparsa per le proprietà delle mandate*

Modificare le impostazioni di mandata

1 (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.

2 Nel pannello Effetti e mandate, fate clic sul triangolino Manda l'associazione selezionata e scegliete una mandata dal menu a comparsa.

3 (Facoltativo) Scegliete la proprietà di mandata da modificare dal menu Parametro selezionato sotto il controllo della proprietà di mandata scelta.



Scelta dal menu Parametro selezionato

4 Cambiate il valore della proprietà mediante la manopola di controllo sopra il menu delle proprietà delle mandate, in fondo all'elenco delle mandate.

Operazioni con le mandate

1 (Facoltativo) Per visualizzare il pannello Effetti e mandate nel Mixer audio, fate clic sul triangolino Mostra/nascondi effetti e mandate sul lato sinistro del Mixer audio.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per designare una mandata come pre- o post-dissolvenza, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic su una mandata e scegliete Pre-dissolvenza o Post-dissolvenza dal menu di scelta rapida.
- Per togliere temporaneamente l'audio a una mandata, fate clic sul pulsante Mandata in muto accanto alla manopola di controllo delle mandate della proprietà della mandata selezionata.
- Per eliminare una mandata, scegliete Nessuno dal menu a comparsa Manda l'associazione selezionata.

Eseguire il downmix per ridurre il numero di canali

Ogni volta che indirizzate l'output di una traccia a un'altra traccia o a un dispositivo con un numero minore di canali, Adobe Premiere Pro deve eseguire il *downmix* dell'audio per adattarlo al numero di canali nella traccia di destinazione. Il downmix è spesso pratico o addirittura necessario poiché l'audio di una sequenza può essere riprodotto su un dispositivo audio che supporta un numero inferiore di canali rispetto al mix originale. Ad esempio, potete creare un DVD con audio surround 5.1, ma alcuni acquirenti potrebbero usare sistemi di altoparlanti o televisori che supportano solo l'audio stereo (due canali) o mono (un canale). Il downmix può verificarsi anche nel progetto su cui lavorate, nel caso assegniate l'output di una traccia a un'altra traccia con meno canali. Con Adobe Premiere Pro potete usare l'opzione Tipo 5.1 mixdown per scegliere in che modo convertire l'audio surround 5.1 in audio stereo o mono. Potete scegliere varie combinazioni tra i canali anteriori, posteriori e il canale LFE (Low-Frequency Effects, o subwoofer.

Convertire l'audio 5.1 in stereo o mono

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

2 Scegliete un Tipo 5.1 mixdown dal menu a comparsa e fate clic su OK.

Nota: *per mantenere l'assegnazione dei canali destro e sinistro è preferibile evitare di usare le opzioni di downmix che comprendono il canale LFE.*

Indirizzare l'output della traccia

Per impostazione predefinita, l'output della traccia è indirizzato alla traccia master. Potete anche indirizzare l'intero segnale della traccia a una traccia submix o master usando il menu a comparsa Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia nel Mixer audio. Il segnale di output contiene tutte le proprietà specificate per quella traccia, tra cui le impostazioni di automatizzazione, effetti, panning o bilanciamento, assolo o muto e dissolvenza. Nel Mixer audio tutti i submix sono raggruppati sulla destra di tutte le tracce audio. Potete far uscire una traccia su qualsiasi submix ma, per evitare che il feedback si riproduca all'infinito, Premiere Pro consente di indirizzare un submix solo a un submix che sia alla sua destra oppure alla traccia master. Il menu a comparsa dell'output elenca solo le tracce che seguono queste regole.

Nota: *è possibile creare una disposizione di mandata/ritorno con un submix con effetti.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Indirizzare le tracce con mandate" a pagina 253

Indirizzare o disattivare l'output delle tracce

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per indirizzare l'output della traccia a un'altra traccia, selezionate un submix o un master dal menu a comparsa Associazione dell'output della traccia nella parte inferiore di ogni traccia nel Mixer audio.
- Per disattivare completamente l'output della traccia, fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output della traccia per nascondere l'icona altoparlante per una traccia in un pannello Timeline. Con questa impostazione la traccia non emetterà alcun segnale, pur non cambiando l'indirizzamento del segnale stesso.

Modifica dell'audio in Adobe Soundbooth

La modifica dell'audio in Adobe Soundbooth

Adobe Soundbooth consente di usare tecniche avanzate per la modifica dell'audio. Se avete installato Adobe Soundbooth, potete applicare il comando Modifica in Adobe Soundbooth a una clip audio.

Selezionando una clip master solo audio, una clip secondaria o un'istanza di una clip in una timeline e scegliendo > Modifica in Soundbooth > Modifica file sorgente viene aperto il file sorgente in Soundbooth. Se in Adobe Premiere Pro viene contrassegnato un intervallo dei punti di attacco e stacco, i marcatori divengono visibili in Soundbooth. Quando il file viene salvato in Soundbooth, il file originale su disco viene sovrascritto e tutte le istanze della clip master, le clip secondarie e gli elementi di traccia vengono aggiornati automaticamente in modo da riflettere le modifiche. Le modifiche non possono essere annullate.

Selezionando una clip master solo audio o audio/video, una clip secondaria o un'istanza di una clip in una timeline e scegliendo > Modifica in Soundbooth > Estrai audio, l'audio viene estratto generando un nuovo elemento del progetto. In Soundbooth, le modifiche vengono apportate a questa copia. La clip master originale viene conservata nel progetto e su disco.

Nota: *il comando Modifica in Adobe Soundbooth non è disponibile per le clip del Collegamento dinamico Adobe.*

Modificare l'audio in Adobe Soundbooth

1 Nel pannello Progetto selezionate una clip contenente audio.

2 Selezionate Modifica > Modifica in Adobe Soundbooth e scegliete una delle seguenti opzioni:

Modifica file sorgente consente a Soundbooth di registrare le modifiche al file sorgente sul quale è basata la clip master e a tutte le clip secondarie e istanze delle clip basate sulla clip master. Il comando Modifica file sorgente funziona su clip solo audio ma non su quelle contenenti video.

Esegui rendering e sostituisci esegue il rendering di una nuova clip audio modificata in Adobe Soundbooth. La clip modificata sostituisce quella originale in un pannello Timeline mentre la clip master originale nel pannello Progetto resta invariata. Gli effetti o i marcatori applicati alla clip della sequenza originale sono ereditati dalla clip modificata. Il nuovo file viene visualizzato nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro.

Estrai audio copia l'audio dalla clip sorgente a un nuovo file che potete modificare in Soundbooth. Il nuovo file viene visualizzato nel pannello Progetto di Adobe Premiere Pro e viene aperto in Adobe Soundbooth.

Nota: *il comando Estrai audio non sostituisce l'audio originale in una clip master video. Se aggiungete la clip master video a una sequenza e volete accompagnare il video con l'audio modificato, è necessario scollegare ed eliminare l'audio dalla clip master e quindi collegare il video rimanente all'audio modificato.*

3 Modificate e salvate le clip in Soundbooth.

4 Tornate ad Adobe Premiere Pro. Il file audio rimane aperto in Soundbooth sino a quando viene chiuso.

Annullamento delle modifiche effettuate in Adobe Soundbooth

Nel pannello Progetto, il comando Annulla consente di eliminare una clip audio estratta modificata in Soundbooth. Per le clip contenute in una sequenza, il comando Annulla inverte le azioni Esegui rendering e sostituisci riportando nella sequenza la clip audio originale. In questo caso, il file audio appena creato non viene eliminato dal pannello Progetto.

Modifica dell'audio in Adobe Audition

Adobe Audition consente di usare tecniche avanzate di post-produzione per la creazione e la modifica dell'audio. Se avete installato Adobe Audition, potete applicare il comando Modifica in Adobe Audition a una clip audio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modifica dell'audio in Adobe Soundbooth" a pagina 256

La modifica dell'audio in Adobe Audition

Adobe Audition consente di usare tecniche avanzate per la modifica dell'audio. Se avete installato Adobe Audition, potete applicare il comando Modifica in Adobe Audition a una clip contenente dell'audio.

Quando applicate il comando Modifica in Adobe Audition a una clip audio, l'audio viene estratto e le modifiche vengono apportate a una nuova clip contenente l'audio estratto. L'audio della clip video master originale non viene alterato.

Quando applicate il comando Modifica in Adobe Audition alle clip di una sequenza, l'audio viene sottoposto a rendering e inserito in una nuova clip audio, che viene importata in Adobe Audition. Se in Adobe Premiere Pro viene contrassegnato un intervallo dei punti di attacco e stacco, i marcatori diventano visibili in Audition. Una volta che la clip viene salvata in Audition, questa sostituisce la clip originale nel pannello Timeline di Adobe Premiere Pro. La clip master originale nel pannello Progetto non viene alterata. Gli effetti o i marcatori applicati alla clip della sequenza originale vengono mantenuti nella clip modificata.

È possibile modificare più volte l'audio in Adobe Audition. Per ogni successiva modifica, viene inviata ad Adobe Audition la clip audio che era stata creata per la prima sessione di modifica.

Il comando Annulla del pannello Progetto consente di eliminare la clip audio estratta e modificata in Adobe Audition. Per le clip contenute in una sequenza, con il comando Annulla vengono annullare le azioni di rendering e sostituzione e la clip audio originale viene nuovamente inserita nella sequenza. In questo caso, il file audio appena creato non viene eliminato dal pannello Progetto.

Nota: *il comando Modifica in Adobe Audition non è disponibile per le clip Adobe Dynamic Link.*

Modificare l'audio in Adobe Audition

1. In un pannello Progetto o Timeline, selezionate una clip contenente audio.
2. Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Audition.
3. Modificate e salvate le clip in Audition.
4. Tornate ad Adobe Premiere Pro. Il file audio rimane aperto in Audition sino a quando viene chiuso.

Capitolo 10: Titolazione

La titolazione è uno strumento versatile che consente di creare non solo titoli e ringraziamenti ma anche composizioni animate.

Creazione di titoli

La titolazione

La titolazione può essere considerata una raccolta di pannelli correlati. Potete chiudere gli altri pannelli senza chiudere quello Titolazione, oppure ancorarli l'uno all'altro o ad altre parti dell'interfaccia. Quando le finestre non sono ancorate all'interfaccia di montaggio principale, vengono sempre visualizzate sopra gli altri pannelli o sono mobili.

Nel pannello Titolazione potete caricare più titoli e scegliere quello da visualizzare selezionandone il nome nel menu del pannello.

Riaprite un titolo quando desiderate modificarlo o duplicarlo per realizzare una nuova versione basata su esso. Se desiderate usare un titolo in un altro progetto, dovete innanzitutto aprire il suo progetto ed esportare il titolo usando il comando File > Esporta > Titolo. Potrete poi importarlo in un altro progetto come fareste con qualsiasi altro file sorgente.

Per istruzioni su come creare nuovi titoli basati su titoli esistenti e su come creare nuovi modelli, seguite l'esercitazione video Working With Custom Titles (Lavorare con titoli personalizzati) di Jon Barrie sul sito Web Creative COW.

Nota: *prima della versione 2.0, Adobe Premiere Pro salvava tutti i titoli come file indipendenti, separati dal file di progetto. Potete importare i titoli creati con versioni precedenti di Adobe Premiere Pro, esattamente come importereste il metraggio. Quando salvate il progetto, i titoli importati vengono salvati con esso.*

Titolazione Adobe Premiere Pro
***A.** Strumenti di titolazione **B.** Pannello principale Titolo **C.** Proprietà del titolo **D.** Azioni titolo **E.** Stili dei titoli*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Adobe Title Designer

Creazione di titoli in Premiere Pro

Creare nuovi titoli

Create un nuovo titolo da zero o usate una copia di un titolo esistente come punto di partenza.

Creare un nuovo titolo

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete File > Nuovo > Titolo.
- Scegliete Titolo > Nuovo titolo, quindi scegliete un tipo di titolo.
- Nel pannello Progetto fate clic sul pulsante Nuovo elemento , quindi scegliete Titolo.

2 Specificate un nome per il titolo e fate clic su OK.

3 Usate gli strumenti di forma e testo per creare un nuovo file o per personalizzare un modello.

4 Chiudete la titolazione o salvate il progetto per salvare il titolo.

***Nota:** i titoli vengono aggiunti automaticamente al pannello Progetto e vengono salvati come parte del file del progetto.*

Creare un titolo basato sul titolo corrente

1 Aprite o selezionate in Titolazione il titolo da usare come base per il nuovo titolo.

2 Nel pannello Proprietà rapide titolo, fate clic su Nuovo titolo basato sul titolo corrente .

3 Inserite il nome del nuovo titolo nella finestra di dialogo Nuovo titolo e fate clic su OK.

4 Apportate le modifiche desiderate al nuovo titolo.

5 Chiudete la titolazione o salvate il progetto per salvare il titolo.

Copiare oggetti di testo in altre applicazioni

È possibile copiare e incollare oggetti di testo formattato tra la funzione Titolazione di Adobe Premiere Pro e altre applicazioni quali After Effects, Photoshop, Encore e Illustrator. Vengono mantenuti i seguenti attributi:

- Contenuto testuale
- Font
- Grassetto, corsivo (ma non grassetto e corsivo simulati)
- Dimensioni testo
- Interlinea
- Crenatura
- Scorrimento della linea di base
- Maiuscoletto
- Sottolineato
- Riempimenti in tinta unita
- Traccia singola in tinta unita

1 Nella funzione Titolazione di Adobe Premiere, selezionate un oggetto di testo.

2 Scegliete Modifica > Copia.

3 Avviate l'applicazione di destinazione.

4 Usate il comando Incolla nell'applicazione di destinazione per incollare l'oggetto di testo.

Nota: *in modo analogo, potete copiare il testo da altre applicazioni e incollarlo in Adobe Premiere Pro. Per ulteriori informazioni, consultate "Inserire del testo nei titoli" a pagina 264.*

Aprire un titolo nel progetto attivo

❖ Fate doppio clic sul titolo nel pannello Progetto o in un pannello Timeline.

Nota: *i titoli verranno aperti nella titolazione e non nel monitor Sorgente.*

Visualizzare il video dietro al titolo

Se state creando un titolo per un determinato segmento del filmato, ad esempio per denominare una scena o identificare una persona, potete visualizzarne un fotogramma nell'area di disegno mentre create il titolo. Visualizzare il fotogramma aiuta a disporre gli elementi nel titolo. Il fotogramma video serve solo come riferimento e non viene salvato all'interno del titolo.

Utilizzate i controlli del codice di tempo nella Titolazione per specificare il fotogramma che desiderate visualizzare. La visualizzazione del tempo corrisponde al tempo corrente nella sequenza attiva. Se impostate il fotogramma nella Titolazione, impostate quindi anche il fotogramma corrente nel monitor Programma e nel pannello Timeline e viceversa.

Per sovrapporre un titolo a un'altra clip, aggiungetelo nella traccia direttamente sopra la clip. Lo sfondo del titolo diventa trasparente, rivelando l'immagine generata dalle clip nelle tracce sottostanti.

❖ Selezionate Mostra video nel pannello Titolazione.

- Per modificare il fotogramma in modo interattivo, trascinate il valore temporale accanto a Mostra video fino a rendere visibile il fotogramma nell'area del disegno.
- Per visualizzare il fotogramma specificandone il codice di tempo, fate clic sul valore temporale accanto a Mostra video e inserite il codice di tempo nella sequenza attiva.

***Nota:** il valore Mostra video usa lo stesso formato di visualizzazione specificato nelle impostazioni del progetto. Ad esempio, se le impostazioni del progetto specificano un codice di tempo da 30 fps con drop-frame, questo viene visualizzato in Mostra video.*

Importare di un file di titolo

Se il titolo da usare è presente sul disco rigido ma non fa ancora parte del progetto corrente, potete importarlo come per qualsiasi altro file sorgente.

1 Scegliete File > Importa.

2 Selezionate un titolo, quindi fate clic su Apri.

***Nota:** Oltre ai titoli di Adobe Premiere Pro e Adobe ® Premiere®Elements, con estensione .prtl, potete importare titoli con estensione .ptl creati in versioni precedenti di Adobe Premiere. I titoli importati entrano a far parte del file di progetto corrente.*

Esportare un titolo come file indipendente

Potete esportare i titoli come file indipendenti che usano l'estensione .prtl.

1 Nel pannello Progetto, selezionate il titolo da salvare come file indipendente.

2 Scegliete File > Esporta > Titolo.

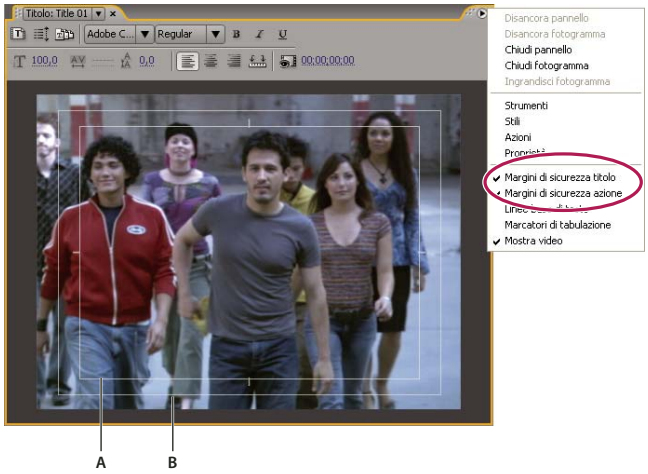
3 Specificate un nome e una posizione per il titolo e fate clic su Salva.

I margini di sicurezza

I margini di sicurezza titolo e azione nell'area di disegno della Titolazione definiscono le zone di sicurezza. Tali margini sono attivati per impostazione predefinita.

Le zone di sicurezza risultano utili durante il montaggio destinato alla trasmissione broadcast o alla videoregistrazione. La maggior parte degli apparecchi televisivi usa un processo denominato *overscan* che taglia una parte dei bordi esterni e ingrandisce il centro dell'immagine. L'entità dell'overscan varia da TV a TV. Per far sì che tutti gli elementi del filmato rientrino nell'area visualizzata dalla TV, mantenete il testo entro i margini di sicurezza titolo e tutti gli altri elementi rilevanti entro i margini di sicurezza azione.

***Nota:** se dovete creare contenuti per Web o per CD, i margini di sicurezza di titolo e azione non vengono applicati al progetto poiché tali mezzi consentono di visualizzare l'intera immagine.*



Scegliere Margini di sicurezza titoli o Margini di sicurezza azioni dal menu del pannello Titolazione
***A.** Margini di sicurezza dei titoli* ***B.** Azione entro il margine di sicurezza*

Scegliere o creare modelli di titoli

I modelli di titoli inclusi in Adobe Premiere Pro forniscono numerosi temi e layout predefiniti che facilitano e accelerano la creazione di titoli. Alcuni modelli contengono grafica relativa a frequenti nei filmati, ad esempio neonati o vacanze. Altri contengono testo segnaposto che può essere riposizionato per creare ringraziamenti nel filmato. Alcuni modelli hanno sfondi trasparenti, rappresentati da riquadri in grigio scuro e chiaro, in modo da consentire di vedere il video sottostante, altri sono completamente opachi.

Potete facilmente modificare qualsiasi elemento del modello selezionandolo ed eliminandolo o sostituendolo. Potete anche aggiungere elementi al modello. Una volta modificato il modello, salvatelo come file di titolo per usarlo nei progetti correnti e futuri. In alternativa, potete salvare qualsiasi titolo creato come modello.

Potete anche importare i file dei titoli da un altro progetto Adobe Premiere Pro come modelli. Se condividete dei modelli, accertatevi che ciascun sistema includa tutti i font, le texture, i loghi e le immagini usati nel modello.

***Nota:** quando applicate un nuovo modello, il relativo contenuto sostituisce qualsiasi contenuto corrente della titolazione.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiungere immagini ai titoli" a pagina 274

"Aggiungere una texture a un testo o un oggetto" a pagina 279

Caricare un modello per un nuovo titolo

1. Scegliete Titolo > Nuovo titolo > Basato su modello.
2. Fate clic sul triangolino accanto al nome di una categoria per espanderlo.
3. Selezionate il modello, quindi fate clic su OK.

Importare un file di titolo salvato come modello

1. Con un titolo aperto, scegliete Titolo > Modelli.
2. Scegliete Importa file come modello dal menu Modelli.
3. Selezionate un file e fate clic su Apri (Windows) o Scegli (Mac OS). Potete importare come modelli solo file dei titoli di Adobe Premiere Pro (.prtl).

4 Assegnate un nome al modello, quindi fate clic su OK.

Impostare o ripristinare un modello predefinito

1 Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli e selezionate un modello.

- Per impostare un modello predefinito, scegliete Imposta come modello predefinito Fisso dal menu del pannello Modelli. Il modello predefinito viene caricato ogni volta che aprite la titolazione.
- Per ripristinare la serie predefinita di modelli, scegliete Ripristina modello predefinito dal menu Modelli e fate clic su Chiudi.

2 Fate clic su OK.

Rinominare o eliminare un modello

❖ Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli e selezionate un modello.

- Per rinominare un modello, scegliete Rinomina modello dal menu Modelli. Digitate un nome nella casella di testo Nome e fate clic su OK.
- Per eliminare un modello, scegliete Elimina modello dal menu Modelli, quindi fate clic su Sì.

Nota: *il modello così eliminato verrà rimosso dall'hard disk.*

Creare un modello da un titolo aperto

1 Con un titolo aperto, fate clic sul pulsante Modelli.

2 Fate clic sul pulsante del menu Modelli . Scegliete Importa titolo corrente come modello.

3 Inserite un nome per il modello di titolo e fate clic su OK.

Creazione di tipi diffusi di titoli

Inserire una barra dietro il testo in un titolo

Potete inserire una barra colorata dietro il testo di un titolo, in modo da dare maggior risalto al testo rispetto allo sfondo video. Create una casella di testo della forma desiderata. Quindi, posizionate il testo su tale forma impostando il corretto ordine di sovrapposizione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Inserire del testo nei titoli" a pagina 264

"Creare delle forme" a pagina 269

"Modificare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti nei titoli" a pagina 274

Aggiunta di testo ai titoli

Inserire del testo nei titoli

Aggiungendo il testo a un titolo potete usare qualsiasi font presente sul vostro sistema, incluso Type 1 (PostScript®), OpenType® e i font TrueType. Con l'installazione di Premiere Pro e altre applicazioni Adobe vengono aggiunti font alle risorse condivise di Adobe.

Potete inserire caratteri speciali, come il simbolo ©, nel testo indipendente o nel testo del paragrafo, copiando i caratteri da un elaboratore testi o dall'accessorio Mappa caratteri (solo Windows) e incollandolo nella posizione corretta della titolazione.

A seconda dello strumento scelto nella Titolazione, potete creare *testo indipendente* o *testo paragrafo*. Quando create testo indipendente, specificate un *punto di inserimento*, cioè il punto in cui iniziare a digitare. La digitazione si limiterà a un'unica riga a meno che non attiviate il *ritorno a capo*, funzione che consente di continuare a digitare il testo su una nuova riga quando questo raggiunge il bordo del margine di sicurezza titolo. Quando create un testo paragrafo, specificate una casella di testo in cui il testo deve essere contenuto. All'interno della casella il testo va a capo automaticamente, in base alle dimensioni della casella.

Se trascinate la maniglia d'angolo di un oggetto testo indipendente ridimensionate il testo mentre trascinando l'angolo di una casella di testo, il testo in essa contenuto si ridistribuisce. Se una casella di testo è troppo piccola per contenere i caratteri digitati, potete ridimensionarla in modo da visualizzare il testo nascosto. Le caselle di testo che contengono caratteri nascosti hanno un segno più (+) sul lato destro.

Potete anche creare testo tracciato. Invece di seguire una linea di base dritta, il percorso tracciato segue una curva che create.

Potete orientare qualsiasi tipo di testo in senso orizzontale o verticale lungo la relativa linea di base o tracciato.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con il testo paragrafo" a pagina 267

"Creare delle forme" a pagina 269

"Trasformare oggetti nei titoli" a pagina 276

"Formattare il testo nei titoli" a pagina 266

Digitare testo non vincolato a una casella di testo

1 Aprite il pannello Strumenti titolazione.

- Per digitare il testo in orizzontale, fate clic sullo strumento testo T.
- Per digitare il testo in verticale, fate clic sullo strumento testo verticale T.

2 Nell'area di disegno, fate clic sul punto di inizio del testo e digitate.

***Nota:** per impostazione predefinita, il testo non va a capo. Affinché vada a capo quando raggiunge il margine di sicurezza titolo, selezionate Titolo > Testo a capo. Quando Testo a capo è deselezionato, premete Invio (Windows) o A capo (Mac OS) per iniziare una nuova riga.*

3 Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dall'area della casella di testo.

Digitare testo in orizzontale o in verticale in una casella di testo

1 Aprite il pannello Strumenti titolazione.

- Per digitare testo orizzontale, fate clic sullo strumento testo in area .
- Per digitare il testo in verticale, fate clic sullo strumento testo verticale in area .

2 Nell'area di disegno, trascinate per creare una casella di testo.

3 Digitate il testo. Il testo andrà a capo quando raggiunge i limiti della casella di testo.

4 Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dalla casella di testo.

Nota: *Se ridimensionate la casella di testo creata con lo strumento testo orizzontale (o verticale) in area, viene modificata solo l'area visibile della casella mentre la dimensione del testo resta invariata.*

Copiare testo da altre applicazioni

Potete copiare testo da altre applicazioni e incollarlo nella Titolazione di Adobe Premiere Pro.

1 Nelle altre applicazioni, selezionate il testo e scegliete il comando Copia.

2 In Adobe Premiere Pro, aprite la Titolazione, quindi scegliete Modifica > Incolla per incollare il testo in un titolo.

Se il testo è stato copiato da un'altra applicazione Adobe, vengono mantenuti molti degli attributi originali. Per informazioni, consultate "Copiare oggetti di testo in altre applicazioni" a pagina 260.

Digitare testo lungo un tracciato

1 Nella Titolazione, fate clic sullo strumento testo su tracciato o testo verticale su tracciato . L'uso degli strumenti Testo su tracciato è analogo al disegno con lo strumento penna.

2 Nell'area di disegno, fate clic nel punto in cui dovrà iniziare il testo.

3 Fate clic o trascinate per creare un secondo punto.

4 Continuate a fare clic fino a creare la forma desiderata del tracciato.

5 Digitate il testo. Quando digitate, il testo parte lungo il bordo superiore o destro del tracciato. Se necessario, regolate il tracciato trascinando i punti di ancoraggio dell'oggetto.

Nota: *ridimensionando il riquadro di testo in questa modalità verrà ridimensionata solo l'area visibile, mentre il testo manterrà le stesse dimensioni.*

6 Al termine, selezionate lo strumento selezione e fate clic fuori dalla casella di testo.

Modificare e selezionare un testo

❖ Usate lo strumento selezione e fate doppio clic sul testo nel punto in cui volete modificarlo o iniziare una selezione. Lo strumento diventa lo strumento testo e un cursore indica il punto di inserimento.

- Per spostare il punto di inserimento, fate clic tra i caratteri oppure usate i tasti freccia destra e freccia sinistra.
- Per selezionare un singolo carattere o un gruppo di caratteri contigui, evidenziate i caratteri trascinando dal punto di inserimento.

Potete formattare il testo selezionato con i controlli del pannello principale della titolazione, del pannello Proprietà titolo oppure con i comandi di menu. Per formattare un intero testo o oggetto grafico fate clic sull'oggetto per selezionarlo interamente e modificarne le proprietà.

Formattare il testo nei titoli

Mentre alcune proprietà dell'oggetto, ad esempio l'ombra e il colore di riempimento, sono comuni a tutti gli oggetti che create nella titolazione, altre sono esclusive degli oggetti di testo. I controlli relativi a font, stile di font e allineamento del testo sono ubicati sopra l'area di disegno nel pannello Titolazione. Altre opzioni sono disponibili nel pannello Proprietà titolo e nel menu Titolo della barra dei menu principale.

Potete modificare i font usati nei titoli in qualsiasi momento. Il Browser dei font visualizza tutti i font installati nelle dimensioni reali usando una serie di caratteri predefinita, che potete personalizzare.

Quando scegliete un font nel Browser dei font, Adobe Premiere Pro lo applica immediatamente al titolo. Il Browser dei font rimane aperto in modo che possiate visualizzare l'anteprima con i vari font.

Nota: *se condividete titoli con altri utenti, assicuratevi che nei loro computer siano disponibili i font usati per creare il titolo condiviso.*

Specificare un font

❖ Selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Titolo > Font e scegliete un font dal menu.
- Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino Famiglia di font per aprire il menu a tendina e selezionate un font.

Cambiare le lettere che appaiono nel Browser dei font

Quando aprite i menu a discesa Famiglia di font e Stile font, viene visualizzato il Browser dei font, che mostra esempi di set di caratteri nei vari font disponibili. Potete determinare quali caratteri sono usati nel Browser dei font.

1. Selezionate Modifica > Preferenze > Titoli (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Titoli (Mac OS).
2. Digitate i caratteri che desiderate visualizzare per Campioni di stile (limite di due) e Browser dei font (limite di sei) nei rispettivi campi.
3. Fate clic su OK.

Modificare la dimensione dei font

❖ Selezionate il testo ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Titolo > Dimensione e scegliete una dimensione di font.
- Modificate il valore di Dimensioni font nel pannello Proprietà titolo.

Modificare l'orientamento del testo

1. Selezionate un oggetto di testo.
2. Scegliete Titolo > Orientamento e selezionate Orizzontale o Verticale.

Specificare le proprietà del testo

Quando selezionate un qualsiasi oggetto in un titolo, le sue proprietà vengono elencate nel pannello Proprietà titolo. Regolando i valori nel pannello si modifica l'oggetto selezionato. Gli oggetti di testo possiedono proprietà univoche quali interlinea e crenatura.

Nota: *alcune proprietà di testo non sono elencate nel pannello Proprietà titolo. Potete, ad esempio, impostare font, stile di font e allineamento del testo sia nel pannello Titolazione che nel menu Titolo. Quest'ultimo comprende anche opzioni per l'orientamento, il ritorno a capo e l'inserimento di un logo in una casella di testo.*

1. Selezionate l'oggetto o l'intervallo di testo da modificare.

2 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sulla freccia accanto a Proprietà e impostate i valori. Fra le opzioni sono incluse:

Font Specifica il font applicato all'oggetto di testo selezionato. Per visualizzare un font nelle sue dimensioni reali, usate il browser dei font.

Dimensioni font Specifica la dimensione del font, in linee di scansione.

Aspetto Specifica la scala orizzontale del font selezionato. Questo valore rappresenta una percentuale delle proporzioni naturali del font. Valori inferiori al 100% riducono il testo. Valori superiori al 100% ingrandiscono il testo.

Interlinea Specifica la quantità di spazio tra le linee del testo specificato. Per font di tipo Roman, l'interlinea è misurata dalla base della riga del testo specificato alla base della riga successiva. Se il testo è verticale, l'interlinea è misurata dal centro della riga di testo specificata al centro della riga successiva. In Adobe Title Designer la linea di base è la linea al di sotto del testo. Potete applicare più interlinee all'interno dello stesso paragrafo; tuttavia, il valore massimo di interlinea per una riga di testo determina il valore di interlinea per tale riga.

***Nota:** per attivare o disattivare le linee di base, scegliete Titolo > Visualizza > Linee base di testo. Le linee di base del testo vengono visualizzate solo quando è selezionato l'oggetto di testo.*

Crenatura Specifica la quantità di spazio aggiunto o sottratto tra coppie specifiche di caratteri. Il valore indica la percentuale dell'ampiezza del carattere tra coppie di caratteri. Posizionate il cursore tra i due caratteri di cui volete regolare la crenatura.

Spaziatura Specifica la quantità di spazio all'interno di una serie di lettere. Il valore indica la percentuale dell'ampiezza del carattere all'interno di una serie di caratteri selezionati. La direzione della spaziatura del testo dipende dalla giustificazione del testo. Per il testo con giustificazione al centro, ad esempio, la spaziatura parte dal centro. La modifica della spaziatura risulta utile se il testo contiguo è di spessore tale da risultare nella fusione dei caratteri, con conseguente difficoltà di lettura. Potete regolate la spaziatura per tutto il testo di un casella di testo selezionando il casella di testo e modificando il valore Spaziatura. Oppure, potete regolare la spaziatura tra specifici caratteri contigui, selezionando solo tali caratteri prima di modificare il valore Spaziatura.

Scorrimento linea di base Specifica la distanza dei caratteri dalla linea di base. Potete alzare o abbassare il testo selezionato per creare apici o pedici. La modifica del valore Scorrimento linea di base ha effetto su tutti i caratteri. Potete regolate lo scorrimento della linea di base per tutto il testo di un casella di testo selezionando il casella e modificando il valore. Oppure, potete regolate lo scorrimento della linea per specifici caratteri selezionando solo tali caratteri e modificandone il valore.

Inclinato Specifica l'inclinazione di un oggetto, in gradi.

Maiuscoletto Se selezionato, tutti gli oggetti selezionati vengono visualizzati in maiuscolo.

Dimensioni maiuscoletto Specifica la dimensione del maiuscoletto come percentuale dell'altezza del testo normale. La modifica di questo valore comporta la modifica di tutti i caratteri nell'oggetto di testo, eccetto il carattere iniziale. Un valore di maiuscoletto pari al 100% imposta tutto il testo come maiuscolo.

Sottolineato Se selezionato, specifica che il testo deve essere sottolineato. Non è disponibile per il testo su un tracciato.

Operazioni con il testo paragrafo

Gli strumenti nella Titolazione consentono di ridimensionare e allineare rapidamente il testo paragrafo.

Per informazioni sul rimando a capo nei titoli, consultate "Inserire del testo nei titoli" a pagina 264.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Inserire del testo nei titoli" a pagina 264

Modificare la giustificazione del paragrafo

❖ Selezionate un oggetto testo paragrafo e nella parte superiore del pannello Titolazione:

- Per allineare testo a sinistra della casella di testo, fate clic su Sinistra .
- Per centrare il testo nella casella, fate clic su Centro .
- Per allineare testo sul lato destro della casella di testo, fate clic su Destra .

Ridisporre il testo paragrafo

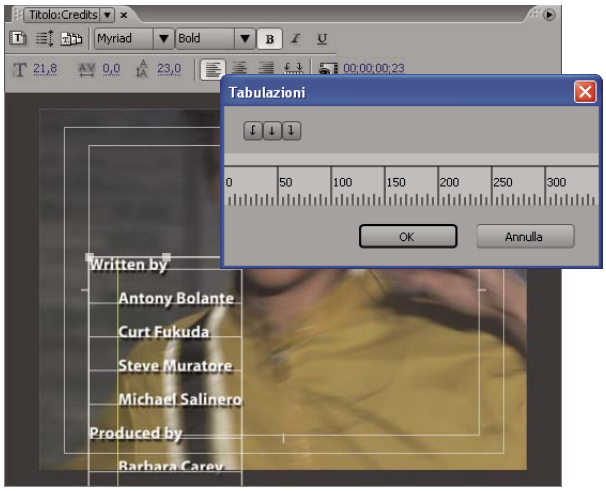
❖ Selezionate un oggetto di testo paragrafo.

- Per ridimensionare la casella, trascinate una maniglia del rettangolo di selezione del paragrafo testo.

Creare arresti di tabulazione nei titoli

Quando create testo usando gli strumenti Testo orizzontale in area o Testo verticale in area, potete applicare tabulazioni in modo del tutto analogo a quello usato in un programma di elaborazione testi. Le tabulazioni risultano particolarmente utili per creare elenchi di ringraziamenti dall'aspetto professionale. Potete impostare più tabulazioni in una casella di testo e premere il tasto Tab per spostare il cursore al successivo arresto di tabulazione disponibile. Potete specificare una diversa opzione di giustificazione per ogni tabulazione.

Nota: *le tabulazioni servono esclusivamente per allineare i caratteri all'interno di oggetti di testo. Per allineare interi oggetti di testo o di grafica, usate il comando Allinea.*



Finestra di dialogo Tabulazioni

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare titoli che scorrono in verticale o in orizzontale" a pagina 284

"Allineare e distribuire oggetti nei titoli" a pagina 275

Impostare e modificare una tabulazione

1 Selezionate una casella di testo.

2 Scegliete Titolo > Tabulazioni.

3 Allineate la riga 0 nel righello delle tabulazioni al bordo sinistro della casella di testo selezionata.

4 Fate clic sul righello di tabulazione sopra i numeri per creare una tabulazione. Trascinate la tabulazione per posizionarla. Durante il trascinamento, una riga verticale gialla, o *marcatore di tabulazione*, indica la posizione della tabulazione nella casella di testo selezionata.

- Per creare una tabulazione con testo giustificato a sinistra, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica a sinistra .
- Per creare una tabulazione con testo giustificato al centro, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica al centro .
- Per creare una tabulazione con testo giustificato a destra, fate clic sul marcatore di tabulazione Giustifica a destra .

5 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Tabulazioni. La casella di testo selezionata contiene le tabulazioni specificate.

Nota: *per rendere visibili i marcatori di tabulazione ogni volta che vengono selezionati, e non solo quando è aperta la finestra di dialogo Tabulazioni, scegliete Titolo > Visualizza > Marcatori di tabulazione.*

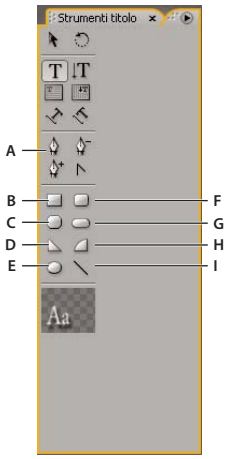
Eliminare una tabulazione

❖ Nella finestra di dialogo Tabulazioni, trascinate la tabulazione verso l'alto, il basso o all'esterno del righello.

Aggiunta di forme e immagini

Creare delle forme

Potete usare gli strumenti di disegno nella titolazione per creare numerose forme, ad esempio rettangoli, ellissi e linee. Nella titolazione sono disponibili strumenti penna standard analoghi a quelli usati in Adobe Illustrator e Adobe Photoshop.



Pannello degli strumenti titolazione
A. *Strumento penna* ***B.*** *Rettangolo* ***C.*** *Rettangolo con angoli ritagliati* ***D.*** *Cuneo* ***E.*** *Ellisse* ***F.*** *Rettangolo con angoli arrotondati* ***G.*** *Rettangolo con angoli arrotondati* ***H.*** *Arco* ***I.*** *Linea*

❖ Selezionate uno strumento forma.

- Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare le proporzioni della forma.
- Tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate per disegnare dal centro della forma.

- Tenete premuto Maiusc+Alt (Windows) oppure Maiusc+Opzione (Mac OS) e trascinate per limitare le proporzioni e disegnare dal centro.
- Trascinate diagonalmente tra i punti angolo per capovolgere la forma in diagonale durante il disegno.
- Trascinate verso l'alto o verso il basso per capovolgere la forma in orizzontale o verticale durante il disegno.

Per capovolgere la forma dopo averla disegnata, con lo strumento selezione trascinate un punto angolo nella direzione in cui intendete capovolgerla.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Disegnare segmenti retti con lo strumento penna" a pagina 270

"Disegnare curve con lo strumento penna" a pagina 271

Modificare la forma di un oggetto grafico o di un logo

1 Selezionate uno o più oggetti o loghi in un titolo.

2 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Proprietà per espanderne l'elenco, quindi scegliete un'opzione dal menu Tipo di figura.

Nota: *quando modificate le forme, i punti di ancoraggio oggetto originali potrebbero andare perduti. Per visualizzare i punti di ancoraggio oggetto prima o dopo la modifica della forma, selezionate l'oggetto con lo strumento selezione.*

Disegnare segmenti retti con lo strumento penna

Potete disegnare linee rette facendo clic sullo strumento penna nell'area di disegno. In questo modo vengono creati punti di ancoraggio oggetto collegati da segmenti dritti.

1 Selezionate lo strumento penna.

2 Posizionate la punta della penna nel punto in cui dovrà iniziare il segmento retto e fate clic per definire il primo punto di ancoraggio oggetto. Il punto di ancoraggio oggetto rimane selezionato (quadratino pieno) finché non aggiungete il punto successivo.

Nota: *il primo segmento disegnato non sarà visibile finché non fate clic su un secondo punto di ancoraggio oggetto. Inoltre, se le linee si estendono da entrambi i lati del punto, significa che avete trascinato accidentalmente lo strumento penna. Scegliete Modifica > Annulla e fate nuovamente clic.*

3 Fate clic nel punto in cui il segmento dovrà terminare (per limitare l'angolo del segmento a multipli di 45°, tenete premuto Maiusc e fate clic). Viene creato un altro punto di ancoraggio oggetto.

4 Continuate a fare clic con lo strumento penna per creare altri segmenti retti. L'ultimo punto di ancoraggio oggetto viene visualizzato come un quadratino più grande, a indicare che è selezionato.

5 Completate il tracciato effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere il tracciato, fate clic sul punto di ancoraggio oggetto iniziale. Quando il puntatore della penna si trova sul punto di ancoraggio oggetto iniziale, viene visualizzato un cerchietto sotto di esso.
- Per lasciare il tracciato aperto, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic in qualsiasi punto fuori dagli oggetti oppure selezionate un altro strumento nel pannello Strumenti.

Disegnare curve con lo strumento penna

Per disegnare segmenti curvi, trascinate i punti di ancoraggio oggetto con lo strumento penna. Quando utilizzate lo strumento selezione per selezionare un punto di ancoraggio oggetto che collega segmenti curvi, i segmenti presentano *linee di direzione* che terminano con *punti di direzione*. L'angolo e la lunghezza delle linee di direzione determinano la forma e la dimensione dei segmenti curvi. Spostando le linee di direzione le curve vengono rimodellate. Un *punto curva* ha sempre due linee di direzione che si spostano insieme come singola unità retta. Quando trascinate il punto di direzione delle linee di direzione su un punto curva, le linee di direzione si spostano contemporaneamente, mantenendo una curva continua dal punto di ancoraggio oggetto. Un *punto angolo*, invece, può avere due, una o nessuna linea di direzione, a seconda che unisca rispettivamente due, uno o nessun segmento curvo.

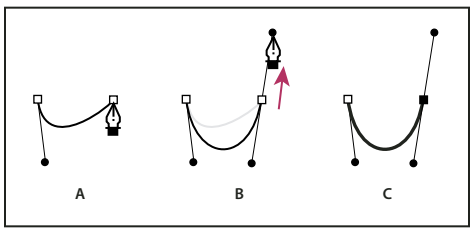
Le linee di direzione dei punti angolo mantengono gli angoli lavorando in modo indipendente l'una dall'altra. Quando trascinate un punto di direzione su una linea di direzione di un punto angolo, l'altra linea di direzione, se presente, non si sposta. Le linee di direzione sono sempre tangenti alla curva (perpendicolari al raggio della curva) in corrispondenza dei punti di ancoraggio oggetto. L'angolazione di ogni linea di direzione determina l'inclinazione della curva; la lunghezza di ogni linea di direzione determina l'altezza o la profondità della curva.

1. Selezionate lo strumento penna.
2. Posizionate il cursore nel punto in cui dovrà iniziare la curva. Tenete premuto il pulsante del mouse.
3. Trascinate per creare le linee di direzione che determinano l'inclinazione del segmento curvo che state creando. In generale, prolungate la linea di direzione di circa un terzo della distanza che la separa dal successivo punto di ancoraggio oggetto. Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare la linea di direzione a multipli di 45 °.
4. Rilasciate il pulsante del mouse.

***Nota:** il primo segmento non sarà visibile finché non disegnate il secondo punto di ancoraggio oggetto.*

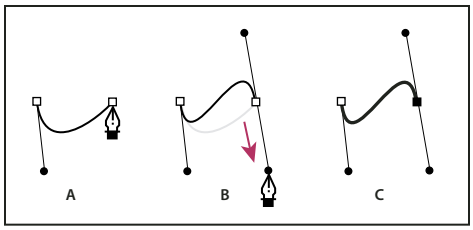
5. Posizionate lo strumento penna nel punto in cui desiderate che termini il segmento curvo.

- Per creare una curva a forma di C, trascinate in senso opposto rispetto alla direzione di trascinamento del punto di ancoraggio oggetto precedente.



Disegnare il secondo punto nelle curve
***A.** Iniziare a trascinare il secondo punto curva **B.** Trascinare in direzione opposta rispetto alla linea di direzione precedente per creare una curva forma di C **C.** Risultato ottenuto dopo il rilascio del pulsante del mouse*

- Per creare una curva a forma di S, trascinate nella stessa direzione di trascinamento del punto di ancoraggio oggetto precedente.



Disegnare curve a S
A. *Iniziare a trascinare un nuovo punto curva* ***B.*** *Trascinare nella stessa direzione della linea di direzione precedente, creando una curva a S*
C. *Risultato ottenuto dopo il rilascio del pulsante del mouse*

6 Continuate a trascinare lo strumento penna da posizioni diverse per creare altri punti.

- Per chiudere il tracciato, posizionate lo strumento penna sul primo punto di ancoraggio oggetto. Fate clic o trascinate per chiudere il tracciato.
- Per lasciare il tracciato aperto, tenete premuto Ctrl e fate clic in qualsiasi punto fuori dagli oggetti o selezionate lo strumento selezione.

Regolare i punti di ancoraggio oggetto e le curve

La Titolazione comprende strumenti per modificare tracciati esistenti. Potete aggiungere o eliminare i punti di ancoraggio oggetto su un tracciato. Potete anche spostare i punti di ancoraggio oggetto e manovrare le linee di direzione per modificare la curva dei segmenti di linea adiacenti e specificare sia lo spessore del tracciato, sia la forma dei singoli punti finali oppure dei terminali, degli angoli o segmenti di unione.

Aggiungere un punto di ancoraggio oggetto a un tracciato

1 Selezionate il tracciato.

2 Selezionate lo strumento aggiungi punto di ancoraggio .

- Per aggiungere un punto di ancoraggio oggetto senza creare o modificare manualmente una curva, fate clic nel punto in cui desiderate aggiungerlo.
- Per aggiungere e spostare un punto di ancoraggio oggetto, trascinate la posizione sul tracciato in cui desiderate aggiungere il punto di ancoraggio.

Eliminare un punto di ancoraggio oggetto

1 Selezionate il tracciato contenente il punto di ancoraggio oggetto da eliminare.

2 Selezionate lo strumento elimina punto di ancoraggio .

3 Fate clic sul punto da eliminare.

Regolare un punto di ancoraggio oggetto

1 Selezionate il tracciato contenente il punto di ancoraggio oggetto da eliminare.

2 Selezionate lo strumento penna .

3 Posizionate il cursore sul punto e, quando diventa una freccia con accanto un quadratino, trascinate il punto di ancoraggio oggetto per modificarlo.

Convertire un punto di ancoraggio oggetto in un altro tipo

Durante il disegno, può risultare necessario cambiare il tipo di punto di ancoraggio oggetto creato per un segmento.

1 Selezionate il tracciato da modificare.

2 Selezionate lo strumento cambia punto di ancoraggio e posizionate il cursore sul punto di ancoraggio oggetto da convertire.

- Per cambiare un punto di ancoraggio in punto curva, trascinate un punto di direzione fuori dal punto angolo.
- Per cambiare un punto curva in punto angolo senza linee di direzione, fate clic sul punto curva.
- Per cambiare un punto angolo senza linee di direzione in punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate un punto di direzione fuori dal punto angolo (convertendolo in punto curva con linee di direzione). Rilasciate il pulsante del mouse e trascinate uno dei punti di direzione.
- Per cambiare un punto curva in punto angolo con linee di direzione indipendenti, trascinate uno dei punti di direzione.

Nota: *premendo temporaneamente il tasto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) quando posizionate lo strumento penna su un punto di ancoraggio oggetto, lo strumento penna diventa lo strumento cambia punto di ancoraggio.*

Modificare la curva di un segmento

1 Selezionate il tracciato da modificare.

2 Selezionate lo strumento penna e trascinate un segmento per modificarne la curva.

Nota: *quando trascinate un segmento, la curva viene modificata regolando della stessa quantità le linee di direzione a ogni estremità del segmento. Questa tecnica può modificare un segmento retto in uno curvo.*

Impostare le opzioni per aprire e chiudere le forme di Bezier

❖ Selezionate una linea o una forma di Bezier aperta o chiusa e specificate una delle opzioni seguenti nel pannello Proprietà titolo:

Spessore linea Specifica la larghezza del tracciato in pixel.

Tipo estremità Specifica il tipo di estremità alla fine dei tracciati. Mozza chiude i tracciati con estremità quadrate. Arrotondata chiude i tracciati con estremità semicircolari. Quadrata chiude i tracciati con estremità quadrate che si estendono oltre l'estremità per metà dello spessore della linea. Lo spessore della linea si estende in modo uniforme in tutte le direzioni attorno alla linea.

Tipo unione Specifica la modalità di unione dei segmenti dei tracciati contigui. Ad angolo unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli a punta. Arrotondata unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli arrotondati. Smussata unisce i segmenti dei tracciati mediante angoli squadrati.

Limite angolo Specifica il punto in cui il tipo di unione passa da angolare (a punta) a smussato (quadrato). Il limite angolare predefinito è 4 e con questo valore il tipo di unione passa da angolare a smussato quando la lunghezza è il quadruplo dello spessore della traccia. Un limite angolo pari a 1 crea un'unione smussata.

Nota: *potete applicare queste opzioni alle forme create con lo strumento penna o linea. Potete applicare un tratto interno o esterno a qualsiasi oggetto grafico o di testo.*

Aggiungere immagini ai titoli

Usate la titolazione per posizionare immagini in un titolo, ad esempio per aggiungere il grafico di un logo a un titolo che fungerà da modello. Potete aggiungere l'immagine come elemento grafico o inserirla in una casella di testo in modo che diventi parte del testo. La titolazione accetta sia grafica bitmap che a base vettoriale (ad esempio la grafica creata con Adobe Illustrator). Premiere Pro, tuttavia, rasterizza la grafica a base vettoriale, convertendola in una versione bitmap nella titolazione. Per impostazione predefinita, un'immagine inserita viene visualizzata nelle dimensioni originali.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Lavorare con gli stili" a pagina 282

"Trasformare oggetti nei titoli" a pagina 276

"Aggiungere una texture a un testo o un oggetto" a pagina 279

Inserire un logo in un titolo

1 Scegliete Titolo > Logo > Inserisci logo.

2 Trascinate il logo nella posizione desiderata. Se necessario, potete regolare la dimensione, l'opacità, la rotazione e la scala del logo.

Nota: *se volete che l'immagine entri a far parte del file del titolo, inserite un logo. Se volete usare un'immagine o spostare un video solamente come sfondo, sovrapponete il titolo a una clip dell'immagine o del video.*

Inserire un logo in una casella di testo

1 Con uno strumento testo, fate clic nella luogo in cui desiderate inserire il logo.

2 Scegliete Titolo > Logo > Inserisci logo nel testo.

Ripristinare la dimensione e le proporzioni originali di un logo

❖ Selezionate il logo e scegliete Titolo > Logo > Ripristina dimensioni logo o Titolo > Logo > Ripristina proporzioni logo.

Operazioni con testo e oggetti nei titoli

Modificare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti nei titoli

Un oggetto è qualsiasi forma o casella di testo creata nella titolazione. Quando create oggetti che si sovrappongono, potete modificare l'ordine di sovrapposizione nella titolazione.

1 Selezionate l'oggetto da spostare.

2 Scegliete Titolo > Ordina, quindi scegliete una delle seguenti opzioni:

Porta in primo piano Porta l'oggetto selezionato al primo posto nell'ordine di sovrapposizione.

Porta avanti Scambia l'oggetto selezionato con l'oggetto immediatamente precedente.

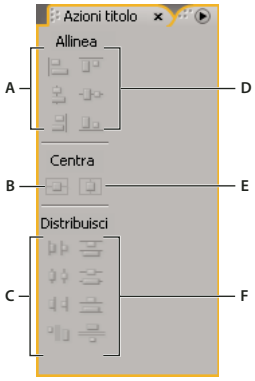
Porta sotto Sposta l'oggetto selezionato all'ultimo posto nell'ordine di sovrapposizione.

Porta dietro Scambia l'oggetto selezionato con l'oggetto immediatamente successivo.

Nota: *se gli elementi di testo o forma sono sovrapposti in modo molto concentrato, può essere difficile selezionarne uno. Potete usare il comando Titolo > Seleziona per spostarvi con facilità tra gli elementi e raggiungere quello di destinazione.*

Allineare e distribuire oggetti nei titoli

Il pannello Azioni titolo comprende pulsanti per disporre automaticamente gli oggetti nell'area di disegno. Potete allineare, centrare e distribuire gli oggetti lungo assi orizzontali o verticali.



Pannello Azioni titolo
***A.** Pulsanti di allineamento orizzontale **B.** Pulsante di distribuzione verticale **C.** Pulsanti di distribuzione orizzontale **D.** Pulsanti di allineamento verticali **E.** Pulsante di distribuzione orizzontale **F.** Pulsanti di distribuzione verticale*

Centrare oggetti nei titoli

1 Selezionate uno o più oggetti nella Titolazione.

2 Nel pannello Azioni titolo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di centratura desiderata.

***Nota:** potete centrare gli oggetti usando il comando Titolazione > Posizione e selezionando l'opzione desiderata. In aggiunta potete scegliere Titolo > Posizione > Terzo inferiore per posizionare l'oggetto selezionato lungo l'estremità inferiore del margine di sicurezza del titolo. Per centrare un oggetto sia orizzontalmente che verticalmente entro l'area di disegno, dovrete fare clic su entrambi i pulsanti di centratura.*

Allineare oggetti nei titoli

Un'opzione di allineamento allinea gli oggetti selezionati all'oggetto che rappresenta in modo più fedele il nuovo allineamento. In caso di allineamento a destra, ad esempio, tutti gli oggetti selezionati si allineeranno all'oggetto selezionato più vicino al lato destro.

1 Selezionate uno o più oggetti nella Titolazione.

2 Nel pannello Azioni titolo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di centratura desiderata.

Distribuire oggetti nei titoli

Un'opzione di distribuzione assegna una spaziatura regolare agli oggetti selezionati tra i due oggetti più esterni. Ad esempio, per un'opzione di distribuzione verticale, gli oggetti selezionati vengono distanziati tra l'oggetto più in alto e quello più in basso, tra gli oggetti selezionati.

Quando distribuite oggetti di dimensioni diverse, è possibile che gli spazi tra gli oggetti non siano uniformi. Ad esempio, se distribuite gli oggetti rispetto al loro centro, viene creato uno stesso spazio tra i centri ma oggetti di dimensioni diverse danno luogo a spaziatura diversa tra i bordi degli oggetti. Per ottenere una spaziatura uniforme fra gli oggetti selezionati, usate l'opzione Spaziatura uniforme orizzontale o Spaziatura uniforme verticale.

1 Selezionate tre o più oggetti nella Titolazione.

2 Nel pannello Azioni titolo, fate clic sul pulsante relativo al tipo di centratura desiderata.

Trasformare oggetti nei titoli

Potete regolare la posizione, rotazione, scala e opacità di un oggetto: tutti questi attributi vengono definiti collettivamente *proprietà di trasformazione*. Per trasformare un oggetto potete trascinarlo nell'area di disegno, scegliere un comando dal menu Titolo oppure usare i controlli nel pannello Proprietà titolo.

Regolare l'opacità di un oggetto

1 Selezionate un oggetto o un gruppo di oggetti.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella sezione Trasformazione del pannello Proprietà titolo, regolate il valore dell'opacità.
- Scegliete Titolo > Trasformazione > Opacità, specificate un nuovo valore di opacità e fate clic su OK.

Nota: *questa impostazione regola l'opacità degli oggetti all'interno del titolo. Potete impostare l'opacità complessiva dell'intero titolo nella sequenza esattamente come per qualsiasi clip video, cioè usando gli effetti. Consultate "Regolare l'opacità delle clip" a pagina 444.*

Regolare la posizione degli oggetti

1 Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nell'area di disegno, trascinate uno degli oggetti selezionati nella nuova posizione.
- Scegliete Titolo > Trasformazione > Posizione, specificate i nuovi valori Posizione X e Y, quindi fate clic su OK.
- Nella sezione Trasformazione del pannello Proprietà titolo, inserite valori in Posizione X e Posizione Y.
- Usate i tasti freccia per spingere l'oggetto con incrementi di 1 pixel o premete il tasto Maiusc+Freccia per spingere l'oggetto con incrementi di 5 pixel.
- Scegliete Titolo > Posizione, quindi un'opzione per centrare l'oggetto selezionato o allinearne il bordo inferiore con la parte inferiore del margine di sicurezza titolo.

Modificare gli oggetti in scala

❖ Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.

- Per ridimensionare la larghezza, trascinate la maniglia destra o sinistra dell'oggetto nell'area di disegno.
- Per ridimensionare l'altezza, trascinate la maniglia superiore o inferiore dell'oggetto nell'area di disegno.
- Per vincolare le proporzioni dell'oggetto, tenete premuto Maiusc mentre trascinate le maniglie dell'angolo e dei lati.
- Per ridimensionare e vincolare le proporzioni, tenete premuto Maiusc mentre trascinate una delle maniglie degli angoli dell'oggetto.
- Per ridimensionare dal centro, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) mentre trascinate una delle maniglie dell'oggetto.
- Per impostare i valori di proporzione in percentuale, scegliete Titolo > Trasformazione > Scala, specificate i valori desiderati e fate clic su OK.
- Per impostare i valori di scala in termini di pixel, specificate i valori di larghezza e altezza nel pannello Proprietà titolo.

Nota: *trascinando le maniglie di un oggetto di testo creato con lo strumento testo orizzontale o testo verticale si modifica anche la relativa dimensione di font. Se il ridimensionamento non è uniforme, cambia anche il valore di Aspetto del testo.*

Modificare l'angolo di rotazione degli oggetti

1 Selezionate un oggetto oppure più oggetti tenendo premuto Maiusc mentre fate clic.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nell'area di disegno, posizionate il cursore fuori da uno degli angoli dell'oggetto. Quando il cursore diventa un'icona Ruota, trascinate nella direzione in cui desiderate regolare l'angolo. Tenete premuto Maiusc e trascinate per limitare la rotazione a incrementi di 45°.
- Selezionate lo strumento rotazione e trascinate un oggetto nella direzione desiderata.
- Scegliete Titolo > Trasformazione > Rotazione, specificate un nuovo valore di Rotazione e fate clic su OK.
- Inserire un valore di rotazione nel pannello Proprietà titolo oppure espandete l'intestazione della categoria Rotazione e trascinate il controllo angoli.

Applicare la distorsione a uno o più oggetti

1 Selezionate l'oggetto o tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare più oggetti.

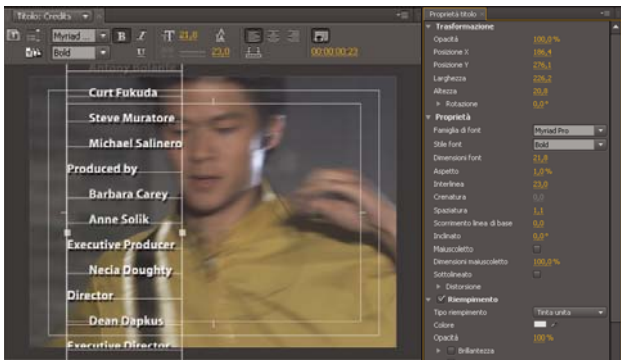
2 Nella sezione Proprietà del pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Distorsione per visualizzarne le opzioni X e Y. Regolate il valore X per distorcere il testo lungo l'asse x. Regolate il valore Y per distorcere lungo l'asse y.

Nota: *la distorsione si applica all'aspetto orizzontale (X) o verticale (Y) dell'intero oggetto grafico ma incide singolarmente su ogni carattere di un oggetto testo.*

Aggiunta di riempimenti, tratti e ombre nei titoli

Le proprietà oggetto

Potete applicare proprietà personalizzate a ogni oggetto o gruppo di oggetti creato e salvare una combinazione di proprietà come *stile*. Gli stili appaiono come pulsanti nel pannello Stili titolo. L'uso degli stili consente di mantenere coerenza tra più titoli in uno stesso progetto.



Titolazione, con il pannello Proprietà del titolo attivo

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Lavorare con gli stili" a pagina 282

Impostare un riempimento per testo e oggetti

La proprietà *riempimento* di un oggetto definisce l'area all'interno dei contorni dell'oggetto: lo spazio all'interno di un oggetto grafico oppure entro il perimetro di ogni carattere di un oggetto di testo. Potete riempire un intero oggetto o singole lettere del tipo.

***Nota:** se aggiungete un tratto a un oggetto, il tratto comprende anche un riempimento (consultate "Aggiungere un tratto a un testo o a un oggetto" a pagina 280).*

1 Selezionate l'oggetto da riempire.

2 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto alla categoria Riempimento e selezionate la casella accanto a questa categoria per impostare un'opzione. Alcune opzioni includono:

Tipo di riempimento Specifica se e come applicare il colore entro il perimetro del testo o dell'oggetto grafico.

Colore Determina il colore del riempimento. Fate clic sul campione per aprire un selettore colore oppure fate clic sul contagocce per campionare un colore da un punto qualsiasi sullo schermo. Le opzioni per il colore cambiano in base al Tipo di riempimento specificato.

Opacità Specifica l'opacità del riempimento, da 0% (completamente trasparente) a 100% (completamente opaco). Per stabilire l'opacità dei singoli oggetti in un titolo, impostate l'opacità del colore di riempimento di un oggetto. Per impostare l'opacità del titolo nel suo complesso, aggiungetelo a una traccia nella timeline sopra un'altra clip e regolatene l'opacità come per qualsiasi altra clip.

Opzioni tipo di riempimento

Tinta unita Crea un riempimento di colore uniforme. Impostate le opzioni come desiderato.

Sfumatura lineare o Sfumatura radiale Sfumatura lineare crea un riempimento lineare con due sfumature di colori. Sfumatura radiale crea un riempimento circolare con due sfumature di colori.

Colore specifica l'inizio e la fine dei colori della sfumatura, visualizzati rispettivamente nelle caselle di sinistra e di destra, o le *interruzioni di colore*. Fate doppio clic su un'interruzione di colore per scegliere un colore. Trascinate le interruzioni di colore per regolare la transizione tra i colori.

Le opzioni Colore interruzione e Opacità interruzione colore specificano il colore e l'opacità dell'interruzione di colore selezionata. Fate clic sul triangolino sopra all'interruzione di colore da definire e apportate le modifiche richieste. L'opzione Angolo (solo per la sfumatura lineare) specifica l'angolo della sfumatura. L'opzione Ripeti specifica il numero di volte in cui viene ripetuto il motivo della sfumatura.

Sfumatura a 4 colori Crea una sfumatura di riempimento composta da quattro colori, ognuno dei quali si diffonde da un angolo dell'oggetto.

L'opzione Colore specifica il colore che si diffonde da ciascun angolo dell'oggetto. Fate doppio clic su una delle caselle d'angolo per scegliere un colore per l'angolo corrispondente.

Le opzioni Colore interruzione e Opacità interruzione colore specificano il colore e l'opacità dell'interruzione di colore selezionata. Per sostituire un colore, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sulla palette dell'interruzione colore per aprire il selettore colore. Selezionate un colore.
- Fate clic sull'icona contagocce, quindi su un colore nello schermo del computer.

Rilievo Aggiunge un bordo smussato allo sfondo. L'opzione Bilanciamento specifica la percentuale di smusso che il colore dell'ombra occuperà.

Elimina Specifica di non visualizzare alcun riempimento o ombra.

Effetto fantasma Specifica che dovrà essere visualizzata l'ombra ma non il riempimento.

Le opzioni Elimina ed Effetto fantasma funzionano al meglio con oggetti che dispongono di ombre e tratti.

Aggiungere brillantezza

Aggiungete brillantezza a qualsiasi tratto o riempimento dell'oggetto. La brillantezza corrisponde a una striscia di luce colorata che attraversa la superficie di un oggetto. Potete regolare colore, dimensione, angolo, opacità e posizione della brillantezza.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Selezionate Brillantezza nel pannello Proprietà titolo.

3 Fate clic sul triangolino accanto a Brillantezza per impostarne le opzioni.

Nota: *se la texture oscura la brillantezza, deselezionate l'opzione Texture nel pannello Proprietà titolo.*

Aggiungere una texture a un testo o un oggetto

Potete associare una texture al tratto o al riempimento di qualsiasi oggetto. Per aggiungere una texture, specificate un file vettoriale o bitmap (ad esempio, un file di Adobe Photoshop) o usate una delle varie texture incluse in Adobe Premiere Pro.

1 Selezionate l'oggetto.

2 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Riempimento o Tratti, quindi fate clic sul triangolino accanto a Texture per rivelare le opzioni.

3 Fate clic nella casella Texture.

4 Fate clic sul campione Texture e selezionate un file immagine nel disco rigido, oppure passate a Programmi/Adobe/Premiere Pro *[versione]*/Presets/Textures (Windows) o Applicazioni/Adobe/Premiere Pro *[versione]*/Presets/Textures (Mac OS) e selezionate una texture. Quindi fate clic su Apri (Windows) o Scegli (Mac OS).

5 Per specificare le modalità di ridimensionamento, allineamento e unione della texture all'oggetto associato, impostate le seguenti opzioni:

Capovolgi con oggetto Capovolge la texture orizzontalmente e verticalmente se l'oggetto viene capovolto (trascinando i punti di ancoraggio oggetto uno sull'altro).

Ruota con oggetto Ruota la texture in sincronia con l'oggetto.

Ridimensionamento: Oggetto X, Oggetto Y Specifica in che modo la texture viene estesa lungo l'asse x o y se applicata all'oggetto. Texture non estende la texture ma la applica alla trama dell'oggetto dall'angolo in alto a sinistra all'angolo in basso a destra. Superficie ritagliata estende la texture in modo che si adatti alla superficie, ma non all'area coperta da eventuali tratti interno. Superficie estende la texture in modo che si adatti esattamente alla superficie. Carattere esteso considera i tratti durante il calcolo dell'area sulla quale si estende la texture. Ad esempio, in presenza di un bordo esterno ampio 20 pixel, la texture viene estesa oltre la superficie. Tuttavia, la texture viene ritagliata in base alla superficie e ne viene modificata solo l'area di estensione.

Ridimensionamento orizzontale, Ridimensionamento verticale Allunga la texture della percentuale specificata. Un singolo valore può produrre vari risultati in base alle altre scelte di ridimensionamento effettuate. L'intervallo è compreso tra 1% e 500%; il valore predefinito è 100%.

Affianca orizzontale, Affianca verticale Affianca la texture. Se l'oggetto non è affiancato in una determinata direzione, viene usato un oggetto vuoto (alfa = 0).

Allineamento: Oggetto X, Oggetto Y Specifica a quale parte dell'oggetto viene allineata la texture. Allinea la texture al titolo e non all'oggetto, permettendovi di spostare l'oggetto senza spostare la texture. Superficie ritagliata allinea la texture alla superficie della superficie ritagliata ma non all'area coperta da eventuali tratti interni. Superficie allinea la texture alla superficie regolare e non considera i tratti nel calcolo dell'estensione. Carattere esteso allinea la texture alla superficie estesa (superficie ed eventuali tratti esterni).

Allineamento: Regola X, Regola Y Allinea la texture in alto a sinistra, al centro o in basso a destra dell'oggetto specificato da Oggetto X e Oggetto Y.

Allineamento Offset X, Allineamento Offset Y Specifica gli scostamenti orizzontali e verticali (in pixel) della texture dal punto di applicazione in base alle impostazioni delle opzioni Oggetto X/Y e Regola X/Y. L'intervallo è compreso tra -1000 e 1000, con un valore predefinito pari a 0.

Fusione: Mix Specifica le proporzioni della texture rispetto al riempimento regolare visualizzato. Ad esempio, se a un rettangolo applicate sia una sfumatura dal rosso al blu sia una texture, il valore Mix determina la quantità di colore e texture utilizzata nella composizione dei due oggetti per creare l'oggetto finito. Il valore è compreso tra -100 e 100. Un valore pari a -100 indica che non viene usata alcuna texture e che la sfumatura prevale. Un valore pari a 100 usa solo la texture. Un valore pari a 0 usa entrambi gli aspetti dell'oggetto in uguali proporzioni. Mix agisce anche sulla trasparenza della sfumatura (tramite l'opzione Basata su riemp). e della texture (tramite l'opzione Basata su texture).

Scala alfa Regola ulteriormente il valore alfa della texture nel suo complesso. Questa opzione consente di rendere l'oggetto trasparente in maniera molto semplice. Se il canale alfa è impostato correttamente, questa opzione funge da cursore della trasparenza.

Canale Specifica il canale usato per una texture in apertura per determinare la trasparenza. Nella maggior parte dei casi, viene usato il canale alfa. Tuttavia, se usate una texture rossa e nera, potete imporre la trasparenza nelle aree rosse specificando il canale rosso

Inverti Inverte i valori alfa in apertura. Alcune texture possono avere l'intervallo alfa invertito. Provate a usare questa opzione se l'area che dovrebbe essere visualizzata in tinta unita appare vuota.

Nota: *per eliminare la texture di un oggetto selezionato, deselezionate Texture nel pannello Proprietà titolo.*

Aggiungere un tratto a un testo o a un oggetto

Potete aggiungere un contorno, o *tratto* agli oggetti. Potete aggiungere tratti interni e tratti esterni. I tratti interni corrispondono a contorni lungo il bordo interno degli oggetti; i tratti esterni a contorni lungo il bordo esterno. Potete aggiungere a ogni oggetto fino a 12 tratti. Dopo aver aggiunto il tratto, potete regolarne colore, tipo di riempimento, opacità, brillantezza e texture. Per impostazione predefinita, i tratti sono elencati e visualizzati nell'ordine di creazione; tuttavia, potete facilmente modificare tale ordine.

1. Selezionate l'oggetto.
2. Nella sezione Proprietà del pannello Proprietà titolo, espandete la categoria Tratti.
3. Fate clic su Aggiungi accanto a Tratti interni o a Tratti esterni.
4. Impostate le seguenti opzioni:

Tipo Specifica il tipo di tratto applicato. Profondità crea un tratto che rende visibile l'oggetto di estrusione. Bordo crea un tratto che includa tutto il bordo interno o esterno dell'oggetto. Duplica forma crea una copia dell'oggetto, che potrete spostare e alla quale potrete applicare dei valori.

Dimensione Specifica la dimensione del tratto in linee di scansione. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Duplica forma.

Angolo Specifica l'angolo di spostamento, in gradi. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Bordo.

Intensità Specifica l'altezza del tratto. Questa opzione non è disponibile per il tipo di tratto Duplica forma.

Tipo di riempimento Specifica il tipo di riempimento del tratto. Tutti i tipi di riempimento, inclusi brillantezza e texture, funzionano come le opzioni di riempimento.

Per sperimentare le diverse combinazioni, selezionate e deselezionate le opzioni relative al tratto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostare un riempimento per testo e oggetti" a pagina 278

Modificare l'ordine in cui vengono elencati i tratti

1 Selezionate un oggetto contenente più tratti.

2 Selezionate il tratto da spostare nel pannello Proprietà titolo.

3 Nel menu del pannello, scegliete Sposta tratto su per spostare il tratto selezionato di un livello verso l'alto o Sposta tratto giù per spostare il tratto selezionato di un livello verso il basso nell'elenco.

Eliminare tratti da un oggetto o testo

1 Selezionate un oggetto contenente uno o più tratti.

2 Nella Titolazione effettuate una delle seguenti operazioni:

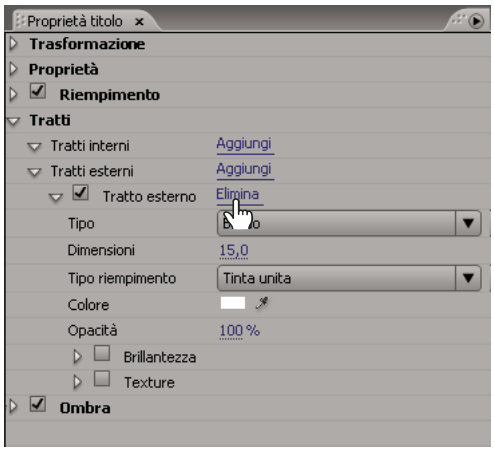
- Per eliminare i tratti da un oggetto, selezionate l'oggetto.
- Per eliminare i tratti dal testo, fate clic sullo strumento testo T, quindi trascinate per selezionare il testo.

3 Nel pannello Proprietà titolo, fate clic sul triangolino accanto a Tratti per espandere la categoria.

4 Espandete la categoria Tratti interni, Tratti esterni o entrambe.

5 Selezionate Tratti interni o Tratti esterni.

6 Fate clic su Elimina.



Selezione di Elimina nel pannello Proprietà titolo

Creare un'ombra esterna

Potete aggiungere ombre esterne a qualsiasi oggetto creato nella Titolazione. Le varie opzioni delle ombre consentono di controllare completamente colore, opacità, angolo, distanza, dimensione ed estensione.

1 Selezionate un oggetto.

2 Selezionate Ombra nel pannello Proprietà titolo.

3 Fate clic sulla freccia accanto all'opzione Ombra per impostare uno dei seguenti valori:

Distanza Specifica il numero di pixel di scostamento dell'ombra dall'oggetto.

Dimensione Specifica la dimensione dell'ombra.

Estensione Specifica l'estensione dei limiti del canale alfa dell'oggetto prima della sfocatura. Questa opzione è particolarmente utile per dettagli di dimensioni ridotte e sottili, ad esempio le discendenti o ascendenti in corsivo che tendono a sparire se la sfocatura è troppo marcata.

Operazioni con gli stili

Lavorare con gli stili

Dopo aver applicato una combinazione di proprietà di colore e caratteristiche dei font a un elemento di testo o forma nel titolo, potete salvare questa combinazione o *stile* per usi futuri. Potete salvare un numero illimitato di stili. Nel pannello Stili titolo vengono visualizzate le miniature di tutti gli stili salvati per agevolarne l'applicazione nei progetti. Adobe Premiere Pro comprende inoltre una serie di stili predefiniti.

Per impostazione predefinita, tutti gli stili salvati sono memorizzati come file di *libreria di stili* con estensione .prsl. Quando salvate una libreria di stili, salvate l'intero set di stili visualizzato nella finestra corrente di Adobe Title Designer. La libreria di stili predefiniti è memorizzata in Programmi/Adobe/Adobe Premiere Pro [versione]/Presets/Styles (Windows) o Applicazioni/Adobe Premiere Pro [versione]/Presets/Styles (Mac OS). Gli stili personalizzati sono memorizzati in Documenti/Adobe/Premiere Pro/[versione]/Styles (Windows) o Documenti/Adobe/Premiere Pro/[versione]/styles (Mac OS).

Dal momento che Adobe Premiere Pro memorizza ogni stile o set di stili come file distinto, potete condividere gli stili con altri utenti. Se condividete degli stili, accertatevi che i font, le texture e i file di sfondo siano disponibili su tutti i sistemi.

La miniatura Stile corrente mostra sempre le proprietà applicate all'elemento correntemente selezionato.

Modificare la visualizzazione dei campioni di stile

Il pannello Stili titolo visualizza la libreria degli stili predefinita nonché i campioni di stile creati o caricati. Per impostazione predefinita vengono visualizzate miniature grandi con testo di esempio e lo stile applicato; tuttavia, potete visualizzare gli stili solo come miniature piccole o per nome.

❖ Nel menu del pannello Stili titolo scegliete una delle opzioni seguenti:

Solo testo Visualizza solo il nome dello stile.

Miniature piccole Visualizza solo i campioni piccoli degli oggetti di testo dopo l'applicazione dello stile.

Miniature grandi Visualizza solo i campioni grandi degli oggetti di testo dopo l'applicazione dello stile.

Modificare i caratteri predefiniti nei campioni

Potete modificare i caratteri predefiniti visualizzati nei campioni di stile.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Titoli (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Titoli (Mac OS).

2 Nella casella Campioni stile, digitate un massimo di due caratteri da visualizzare nei campioni degli stili.

3 Fate clic su OK.

Creare uno stile

1 Selezionate un oggetto con le proprietà da salvare come stile.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Nuovo stile dal menu del pannello Stili titolo.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenendo premuto Ctrl (Mac OS) nel pannello Stili titolo e scegliete Nuovo stile.

3 Digitate un nome per lo stile e fate clic su OK. A seconda delle opzioni di visualizzazione selezionate, nel pannello Stili titolo viene visualizzato un campione o il nome del nuovo stile.

Applicare uno stile a un oggetto

1 Selezionate l'oggetto al quale applicare lo stile.

2 Nel pannello Stili titolo, fate clic sul campione di stile da applicare.

Per evitare che il tipo di font nello stile venga applicato al font nel titolo, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e fate clic sul campione di stile.

Specificare i caratteri nel pannello Stili titolo

Potete specificare i caratteri visualizzati nel pannello Stili titolo.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Titoli (Windows) oppure Premiere Pro > Preferenze > Titoli (Mac OS).

2 Digitate nel campo Campioni stile (limite di due) i caratteri che desiderate visualizzate nel pannello Stili titolo.

3 Fate clic su OK.

Eliminare, duplicare o rinominare uno stile

❖ Nel pannello Stili titolo effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare uno stile, selezionatelo e scegliete Elimina stile dal menu Stili titolo.

Nota: *questa procedura elimina solo il campione o il nome dello stile dall'area di visualizzazione. Lo stile resta comunque nella libreria. Usate il comando Carica libreria di stili, Ripristina libreria di stili o Sostituisci libreria di stili per visualizzare nuovamente la libreria di stili.*

- Per duplicare uno stile, selezionatelo e scegliete Duplica stile dal menu Stili titolo. Nel pannello Stili titolo viene visualizzato un duplicato dello stile selezionato.
- Per rinominare uno stile, selezionatelo e scegliete Rinomina stile dal menu Stili titolo. Nella finestra di dialogo Rinomina stile, digitate un nuovo nome (fino a un massimo di 32 caratteri) e fate clic su OK.

Gestire le librerie di stili

Dopo aver creato uno stile, potete salvarlo in una raccolta o *libreria di stili*, contenente anche altri stili. Per impostazione predefinita, gli stili creati vengono visualizzati nella libreria di stili corrente, ma potete creare nuove librerie in cui salvarli. Ad esempio, potete eliminare la visualizzazione della libreria corrente, creare nuovi stili durante il lavoro, quindi salvare tali stili in una libreria specifica.

❖ Nel pannello Stili titolo effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ripristinare le librerie degli stili predefinite, scegliete Ripristina libreria di stili dal menu Stili.

- Per salvare una libreria di stili, scegliete Salva libreria di stili dal menu Stili. Tutti gli stili visibili nella sezione Stili vengono salvati. Specificate un nome e una posizione per il file della libreria di stili e fate clic su Salva. Adobe Premiere Pro salva i file della libreria di stili con l'estensione .prsl.
- Per caricare una libreria di stili precedentemente salvata, scegliete Aggiungi libreria di stili dal menu del pannello Stili titolo. Quindi individuatela e fate clic su Apri (Windows), o Scegli (Mac OS).
- Per sostituire una libreria di stili, scegliete Sostituisci libreria di stili dal menu Stili. Individuate la libreria di stili che volete usare come sostituzione e fate clic su Apri (Windows), o Scegli (Mac OS).

Creazione di titoli con scorrimento orizzontale e verticale

Creare titoli che scorrono in verticale o in orizzontale

Sebbene i titoli, le figure e i loghi statici siano sufficienti per alcuni progetti, è possibile che per altri siano richiesti dei titoli con movimento. I titoli che si spostano in verticale sono detti *a scorrimento verticale*. I titoli che si spostano in orizzontale sono detti *a scorrimento orizzontale*

Nota: *la velocità dello scorrimento verticale o orizzontale dipende dalla lunghezza del titolo in un pannello Timeline. Se si aumenta la lunghezza della clip del titolo, il movimento rallenta.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Inserire del testo nei titoli" a pagina 264

"Creare arresti di tabulazione nei titoli" a pagina 268

Creare un titolo con scorrimento verticale o orizzontale

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un titolo con scorrimento verticale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Scorrimento verticale predefinito.
- Per creare un titolo con scorrimento orizzontale, scegliete Titolo > Nuovo titolo > Scorrimento orizzontale predefinito.

2 Create il testo e gli oggetti grafici per lo scorrimento orizzontale o verticale del titolo. Utilizzate la barra di scorrimento del pannello della titolazione per visualizzare le zone non visualizzate del titolo. Quando il titolo verrà aggiunto alla sequenza, le aree non visualizzate scorreranno orizzontalmente o verticalmente e saranno visualizzabili.

Per far scorrere i ringraziamenti in verticale, create un casella di testo lunga usando lo strumento testo in area e usate l'allineamento, le tabulazioni e l'interlinea per regolare la formattazione.

3 Nel pannello Titolazione, fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento .

4 Specificate le opportune opzioni di tempo e direzione e fate clic su OK.

Nota: *potete specificare solo una direzione di scorrimento orizzontale per i titoli.*

Opzioni dei tempi di scorrimento

Inizia fuori schermo Specifica che lo scorrimento verticale deve iniziare fuori dalla visualizzazione e proseguire all'interno.

Termina fuori schermo Specifica che lo scorrimento deve continuare finché gli oggetti non escono dalla visualizzazione.

Preroll Specifica il numero di fotogrammi riprodotti prima che inizi lo scorrimento.

Ingresso graduale Specifica il numero di fotogrammi in cui il titolo scorre a una velocità che aumenta lentamente fino a raggiungere la velocità di riproduzione.

Uscita graduale Specifica il numero di fotogrammi in cui il titolo scorre a una velocità che diminuisce lentamente fino al termine dello scorrimento.

Postroll Specifica il numero di fotogrammi riprodotti dopo il completamento dello scorrimento.

Scorrimento orizzontale a sinistra, Scorrimento orizzontale a destra Specifica la direzione dello scorrimento orizzontale.

Convertire un titolo in un altro tipo

1 Nel pannello Titolazione, selezionate il titolo da convertire e fate clic sul pulsante delle opzioni di scorrimento.

2 Specificate il genere di titolo desiderato in Tipo titolo e, se necessario, le opzioni di direzione e tempo.

3 Fate clic su OK.

Capitolo 11: Effetti e transizioni

Potete correggere, migliorare e modificare in altri modi le risorse con le decine di effetti offerti da Adobe Premiere Pro.

Operazioni con gli effetti

Con Adobe Premiere Pro vengono forniti vari effetti audio e video da applicare alle clip del programma video. Con un effetto potete aggiungere una particolare caratteristica visiva o sonora o applicare un attributo particolare. Potete ad esempio alterare l'esposizione o il colore della pellicola, manipolare i suoni, distorcere le immagini o aggiungere effetti artistici. Gli effetti possono anche essere usati per ruotare e animare una clip o per regolarne dimensioni e posizione a livello di fotogramma. L'intensità di un effetto può essere regolata mediante i valori impostati. Inoltre, i controlli della maggior parte degli effetti possono essere animati mediante l'uso di fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti o in un pannello Timeline.

Adobe Premiere Pro dispone di effetti fissi ed effetti standard. Gli effetti standard in genere interessano la qualità delle immagini e l'aspetto di una clip; gli effetti fissi agiscono sulla posizione, la scala, il movimento, l'opacità e il volume dell'audio. Per impostazione predefinita, gli effetti fissi vengono applicati automaticamente a tutte le clip di una sequenza, ma non apportano modifiche alla clip fin quando non vengono manipolati.

Potete creare e applicare predefiniti per tutti gli effetti. Potete animare gli effetti impiegando i fotogrammi e visualizzare le informazioni sui singoli fotogrammi direttamente nel pannello Timeline.

Nota: *Adobe Premiere Pro è in grado di elaborare tutti gli effetti aventi una profondità del colore da 8 bit per canale nello spazio colore RGB. Alcuni effetti possono essere elaborati a una profondità del colore da 16 o 32 bit per canale a virgola mobile e alcuni nello spazio colore YUV. Scegliete File > Nuovo > Sequenza. Scegliete la scheda Rendering video, quindi selezionate l'opzione Profondità di bit massima per fare in modo che Adobe Premiere Pro elabori gli effetti alla più alta qualità possibile. Ricordate che questa opzione assorbe molta della potenza del processore.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicazione di effetti audio alle clip" a pagina 241

"Applicazione di effetti audio in Mixer audio" a pagina 242

"Predefiniti degli effetti" a pagina 296

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

Gli effetti fissi

A ogni clip aggiunta a un pannello Timeline vengono già applicati alcuni effetti fissi o incorporati. Gli effetti fissi controllano le caratteristiche proprie di una clip e sono mostrati nel pannello Controllo effetti ogni volta che selezionate la clip. Tutti gli effetti fissi possono essere regolati nel pannello Controllo effetti. Inoltre, potete trovare controlli di facile utilizzo anche nel Monitor programma, nel pannello Timeline e nel Mixer audio. Gli effetti fissi includono quanto segue:

Movimento Include caratteristiche che consentono di animare, ruotare e ridimensionare le clip, regolare la loro proprietà anti-sfarfallio o di comporle con altre clip. (Per regolare l'effetto Movimento nel monitor Programma, consultate "Regolare posizione, scala e rotazione" a pagina 300 e "Animare il movimento nel monitor Programma" a pagina 303).

Opacità Consente di ridurre l'opacità di una clip perché sia utilizzata in effetti come sovrapposizioni e dissolvenze. (Per regolare l'effetto Opacità nel pannello Timeline, consultate "Regolare l'opacità delle clip" a pagina 444).

Modificare il tempo Consente di rallentare, accelerare o riprodurre all'indietro una riproduzione o di bloccare un fotogramma per qualsiasi parte di una clip. Offre un controllo preciso per l'accelerazione o la il rallentamento di queste modifiche.

Volume Controlla il volume delle clip contenenti audio. Per informazioni sulla regolazione dell'effetto Volume, consultate "Regolare il volume della traccia con i fotogrammi chiave" a pagina 237, "Regolare il volume in Controllo effetti" a pagina 238 e "Impostare il volume della traccia nel Mixer audio" a pagina 238.

Gli effetti fissi sono incorporati nella clip; per attivarli è quindi sufficiente regolarne le caratteristiche.

Adobe Premiere Pro esegue il rendering degli effetti fissi dopo quello di tutti gli eventuali effetti standard applicati alla clip. Gli effetti standard sono sottoposti a rendering nell'ordine in cui appaiono, dall'alto al basso. Potete cambiare l'ordine degli effetti standard trascinandoli in una posizione diversa nel pannello Controllo effetti, ma non potete spostare gli effetti fissi.

Se desiderate cambiare l'ordine degli effetti fissi, utilizzate al loro posto gli effetti standard. Potete usare l'effetto Trasformazione al posto dell'effetto Movimento. Potete inoltre usare Regolazione alfa al posto dell'effetto Opacità e l'effetto Volume al posto dell'Effetto fisso volume. Benché questi effetti non siano identici agli effetti fissi, le loro proprietà sono equivalenti.

Gli effetti standard

Gli effetti standard sono effetti aggiuntivi da applicare alle clip per ottenere il risultato desiderato. Potete applicare qualsiasi combinazione di effetti standard alle clip di una sequenza. Con gli effetti standard potete aggiungere caratteristiche speciali o elaborare i video, ad esempio regolandone la tonalità o tagliando dei pixel. Adobe Premiere Pro include numerosi effetti video e audio, disponibili nel pannello Effetti. Gli effetti standard devono essere applicati a una clip e successivamente regolati nel pannello Controllo effetti. Alcuni effetti video permettono la manipolazione diretta mediante le maniglie disponibili nel monitor Programma. Tutte le proprietà degli effetti standard possono essere animate nel tempo utilizzando i fotogrammi e cambiando la forma dei grafici nel pannello Controllo effetti. La transizione o la velocità dell'effetto di animazione possono essere regolate con precisione modificando la forma delle curve di Bezier nel pannello Controllo effetti.

***Nota:** gli effetti elencati nel pannello Effetti dipendono dai file effettivamente presenti nella sottocartella della lingua della cartella dei plug-in di Adobe Premiere Pro. Per disporre di un maggior numero di effetti, potete aggiungere altri plug-in compatibili di Adobe o di altri produttori.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare effetti alle clip" a pagina 290

Gli effetti basati sulle clip e sulle tracce

Tutti gli effetti video, sia fissi che standard, sono *basati sulle clip* e alterano singole clip. Per applicare un effetto basato sulle clip a più clip per volta, potete creare una sequenza nidificata.

Gli effetti audio possono invece essere applicati sia alle clip che alle tracce. Per applicare effetti *basati sulle tracce*, usate il Mixer audio. Se aggiungete fotogrammi chiave a un effetto potete regolare l'effetto sia nel Mixer audio che in un pannello Timeline.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I pannelli Timeline" a pagina 141

Utilizzo di effetti di altri prodotti

Oltre ai numerosi effetti inclusi in Adobe Premiere Pro, molti effetti sono disponibili sotto forma di plug-in. Potete acquistarli da Adobe o da fornitori terze parti, oppure acquisirli da altre applicazioni compatibili. Ad esempio, molti plug-in di Adobe After Effects e VST possono essere usati in Adobe Premiere Pro. Adobe, tuttavia, ufficialmente supporta solo i plug-in che vengono installati insieme all'applicazione.

Un effetto è disponibile in Adobe Premiere Pro se il relativo file plug-in è presente nella cartella Common dei plug-in. Sui computer con un sistema operativo Windows in esecuzione installate i plug-in in Programmi/Adobe/Common/Plug-in/<versione>/MediaCore. In Mac OS, installate i plug in /Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<versione>/MediaCore oppure in /<utente>/Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<versione>/MediaCore. Il modo migliore per essere certi che il plug-in e i file relativi vengano installati nel posto giusto, consiste nell'usare il programma di installazione del plug-in stesso. Se avete effettuato una delle seguenti operazioni, potreste disporre di una serie di effetti diversi da quelli descritti nell'Aiuto di Adobe Premiere Pro:

- installato plug-in aggiuntivi;
- eliminato alcuni file dalla cartella dei plug-in;
- acquistato Adobe Premiere Pro come parte di un'offerta di componenti hardware.

Per un elenco dei plug-in di altri produttori disponibili, consultate http://www.adobe.com/go/learn_dv_plugins_it.

Quando aprite un progetto con riferimenti a effetti mancanti:

- Un messaggio riporta gli effetti mancanti.
- Gli effetti mancanti vengono contrassegnati come non in linea.
- Il rendering necessario viene effettuato senza effetti.

Nota: *per modificare su diversi computer un progetto che richiede plug-in aggiuntivi, installate i plug-in su tutti i computer coinvolti.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Plug-in di altri produttori per Adobe Premiere Pro

Gli effetti GPU accelerati

Punta arricciata, Rifrazione e Increspatura (circolare) si trovano nel raccoglitore Effetti GPU, nel pannello Effetti e sfruttano le potenzialità di elaborazione video delle schede GPU e dell'ombreggiatura 3D. Sono supportati solo su sistemi Windows dotati di scheda GPU (Graphics Processing Unit) che supporta Direct3D, Pixel Shader 1.3+ e Vertex Shader 1.1+.

Nota: *alcune opzioni di effetti non sono disponibili se la scheda video in uso non è dotata di Pixel Shader 2.0 e Vertex Shader 2.0.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Punta arricciata (solo Windows)" a pagina 391

"Effetto Rifrazione (solo Windows)" a pagina 392

"Effetto Increspatura (circolare) (solo Windows)" a pagina 392

Gli effetti ad alta profondità di bit

Adobe Premiere Pro include alcuni effetti video e transizioni che supportano l'elaborazione ad alta profondità di bit. Se applicati a risorse con elevata profondità di bit, ad esempio a video in formato v210 o file Photoshop da 16 bit per canale, il rendering di questi effetti può essere effettuato a 32 bit per canale. Con queste risorse la risoluzione dei colori è migliore e le sfumature risultano più omogenee rispetto al precedente standard da 8 bit per canale. Gli effetti che supportano l'elaborazione ad alta profondità di bit sono descritti come "32 bit" nell'Aiuto di Adobe Premiere Pro.

Per consentire il rendering ad alta profondità di bit per questi effetti, selezionate l'opzione di rendering video Profondità di bit massima nella finestra di dialogo Nuova sequenza.

Create un raccoglitore personalizzato nel pannello Effetti per tutti gli effetti ad alta profondità di bit.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare un'anteprima su un televisore mediante videocamera o videoregistratore" a pagina 205

"Predefiniti e impostazioni delle sequenze" a pagina 148

"Trovare e raggruppare gli effetti" a pagina 289

Operazioni con gli effetti obsoleti

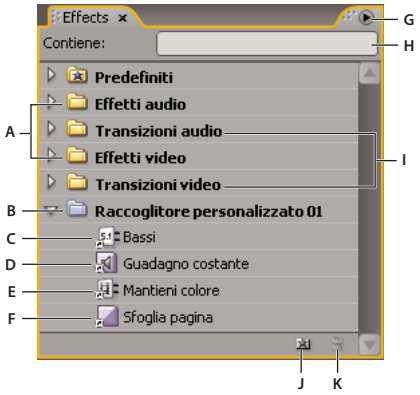
I progetti realizzati in versioni precedenti di Adobe Premiere Pro o Adobe Premiere potrebbero contenere effetti obsoleti. Se aprite questi progetti nella versione corrente, tali effetti non funzionano. Molti degli effetti delle versioni precedenti sono stati sostituiti da effetti nuovi e migliorati. Potete quindi sostituire gli effetti obsoleti con i nuovi. Adobe Premiere Pro non conserva gli effetti obsoleti e non li elenca nel pannello Effetti.

Applicazione, rimozione e organizzazione degli effetti

Trovare e raggruppare gli effetti

Gli effetti standard sono organizzati in due raccoglitori principali: Effetti video ed Effetti audio. In ogni raccoglitore gli effetti sono elencati per tipo in raccoglitori nidificati. Ad esempio, il raccoglitore Sfocatura e nitidezza contiene tutti gli effetti per sfocare un'immagine, come Controllo sfocatura e Sfocatura direzione. Gli effetti audio si trovano in raccoglitori in base al tipo di clip che supportano: mono, stereo o 5.1. Potete anche individuare un effetto digitandone il nome nella casella di testo Contiene. Potete aggiungere altri raccoglitori in cui ospitare gli effetti preferiti o usati con maggiore frequenza.

Per aprire il pannello Effetti, scegliete Finestra > Effetti oppure fate clic sulla scheda Effetti.



Pannello Effetti
A. *Raccoglitori degli effetti* ***B.*** *Raccoglitore personalizzato* ***C.*** *Effetto audio* ***D.*** *Transizione audio* ***E.*** *Effetto video* ***F.*** *Transizione video* ***G.*** *Menu del pannello Effetti* ***H.*** *Casella Contiene* ***I.*** *Raccoglitori delle transizioni* ***J.*** *Nuovo raccoglitore personalizzato* ***K.*** *Elimina elemento personalizzato*

Trovare un effetto

❖ Fate clic nel campo Contiene del pannello Effetti e digitate il nome dell'effetto.

Mentre digitate, il pannello Effetti filtra gli effetti che non contengono i caratteri digitati.

Nota: *per visualizzare di nuovo l'elenco completo degli effetti, cancellate tutti i caratteri facendo clic sulla X a destra del campo Contiene.*

Creare raccoglitori di effetti preferiti

1 Nel pannello Effetti fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato oppure scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato dal menu della finestra Effetti. Viene visualizzato un nuovo raccoglitore personalizzato nel pannello Effetti. Potete rinominarlo.

2 Trascinate gli effetti nel raccoglitore Preferiti. Una copia dell'effetto viene elencata nel raccoglitore personalizzato. Potete creare altri raccoglitori personalizzati, numerati in sequenza.

3 Per rinominare il raccoglitore personalizzato, fate clic sul nome esistente per selezionare la cartella, fate di nuovo clic per selezionare il nome del campo e digitate il nuovo nome.

Rimuovere un raccoglitore personalizzato

1 Nel pannello Effetti, selezionate un raccoglitore personale ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati.
- Dal menu del pannello Effetti, scegliete Elimina elementi personalizzati.
- Premete Canc o Backspace.

Nota: *i raccoglitori personalizzati possono essere eliminati solo dal pannello Effetti.*

2 Fate clic su OK.

Applicare effetti alle clip

Per applicare a una clip uno o più effetti standard, trascinatene le icone dal pannello Effetti alla clip nel pannello Timeline. In alternativa, selezionate la clip e trascinate l'icona effetto nel pannello Controllo effetti. Potete applicare lo stesso effetto più volte, ogni volta con impostazioni diverse.

Per applicare gli effetti standard a più clip alla volta, selezionate tutte le clip interessate.

Potete inoltre disabilitare temporaneamente un effetto, che non viene rimosso, oppure rimuoverlo in modo definitivo.

Per visualizzare e regolare gli effetti di una clip selezionata, usate il pannello Controllo effetti. In alternativa, potete visualizzare e regolare gli effetti di una clip nel pannello Timeline espandendone la traccia e selezionando le opzioni di visualizzazione adeguate.

Per impostazione predefinita quando applicate un effetto a una clip, l'effetto rimane attivo per tutta la durata della clip. Per fare in modo che un effetto inizi e finisca in posizioni temporali specifiche o che sia più o meno marcato, usate i fotogrammi chiave.

1 Per individuare un effetto, eseguite una delle seguenti operazioni nel pannello Effetti:

- Espandete il raccoglitore Effetti video per individuare l'effetto video desiderato.
- Espandete il raccoglitore Effetti audio per individuare l'effetto audio desiderato.
- Digitate il nome dell'effetto desiderato nella casella di testo Contiene.

2 (Facoltativo) Per selezionare più effetti, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sugli effetti desiderati.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per applicare uno o più effetti a una clip, selezionateli e trascinateli sulla clip nella timeline.
- Per applicare uno o più effetti a più clip, innanzitutto selezionate le clip. Nella timeline, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic su ogni clip desiderata. Quindi trascinate un effetto o gruppo di effetti su una delle clip selezionate.

Per applicare un effetto audio, trascinate l'effetto sopra una clip audio o sopra la sezione audio di una clip video. Non potete applicare effetti audio a una clip quando sono attivate le opzioni Mostra volume traccia o Mostra fotogrammi chiave traccia per la traccia audio.

Se la clip è selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto direttamente nel pannello Controllo effetti.

4 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per visualizzare le opzioni relative all'effetto, quindi specificate i valori per le varie opzioni.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il pannello Controllo effetti" a pagina 293

www.adobe.com/go/lrvid4074_pr_it

"Applicazione di effetti audio alle clip" a pagina 241

Copiare e incollare gli effetti per clip

Gli effetti possono essere copiati e incollati tra una o più clip. Ad esempio, potete applicare la medesima correzione cromatica a una serie di clip riprese con le stesse condizioni di luce. Potete copiare gli effetti da una clip in una traccia di una sequenza e copiarli nelle clip di un'altra traccia. Non occorre impostare la traccia di destinazione.

I singoli effetti possono essere copiati e incollati nel pannello Controllo effetti. Potete anche copiare tutti i valori degli effetti (inclusi i fotogrammi chiave per gli effetti fissi e standard) da una clip di una sequenza a un'altra in una qualsiasi sequenza. Per incollare in un'altra sequenza i valori copiati, usate il comando Incolla attributi. Con il comando Incolla attributi, gli effetti della clip sorgente (Movimento, Opacità, Modifica tempo e Volume) sostituiscono quelli delle clip di destinazione. Tutti gli altri effetti (inclusi i fotogrammi chiave) vengono aggiunti all'elenco di effetti già applicati alle clip di destinazione.

Se l'effetto include fotogrammi chiave, questi appaiono in posizioni corrispondenti, calcolate dall'inizio della clip di destinazione. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente, i fotogrammi chiave vengono incollati dopo lo stacco della clip di destinazione. Per visualizzare questi fotogrammi chiave, spostate lo stacco della clip in una posizione temporale successiva al punto di inserimento del fotogramma chiave o deselezionate l'opzione Aggancia alla clip.

Nota: *potete anche copiare e incollare fotogrammi chiave da un parametro di effetti a un altro, purché sia compatibile. Consultate "Copiare e incollare fotogrammi chiave" a pagina 437.*

1 In un pannello Timeline, selezionate la clip che contiene l'effetto o gli effetti da copiare.

2 (Facoltativo) Per selezionare uno o più effetti da copiare, selezionate l'effetto desiderato nel pannello Controllo effetti; oppure tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic per selezionare più effetti. Per selezionare tutti gli effetti, saltate questo passo.

3 Scegliete Modifica > Copia.

4 In un pannello Timeline, selezionate la clip nella quale incollare l'effetto e procedete in uno dei modi seguenti:

- Per incollare uno o più effetti, scegliete Modifica > Incolla.
- Per incollare tutti gli effetti, scegliete Modifica > Incolla attributi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il pannello Controllo effetti" a pagina 293

"Copiare e incollare effetti di traccia" a pagina 243

Rimuovere gli effetti selezionati da una clip

1 Selezionate la clip in un pannello Timeline. Per essere certi di selezionare una sola clip, fate clic in un'area vuota della timeline, quindi fate clic sulla clip. Fate clic nel righello temporale sopra la clip selezionata per portare l'indicatore del tempo corrente nella posizione corrispondente.

2 Nel pannello Controllo effetti, selezionate gli effetti da rimuovere. Per selezionare più effetti, tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sugli effetti.

Nota: *non potete rimuovere gli effetti fissi: Movimento, Opacità, Modifica tempo e Volume.*

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Premete Canc o Backspace.
- Dal menu del pannello Controllo effetti scegliete Rimuovi effetto selezionato.

Rimuovere tutti gli effetti da una clip

1 Selezionate la clip in un pannello Timeline. Per essere certi di selezionare una sola clip, fate clic in un'area vuota della timeline, quindi fate clic sulla clip. Fate clic nel righello temporale sopra la clip selezionata per portare l'indicatore del tempo corrente nella posizione corrispondente.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Dal menu del pannello Controllo effetti, scegliete Rimuovi effetti.
- Selezionate Clip > Rimuovi effetti.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip in un pannello Timeline e selezionate Rimuovi effetti.

3 Nella finestra di dialogo Rimuovi effetti, selezionate i tipi di effetti da rimuovere e fate clic su OK.

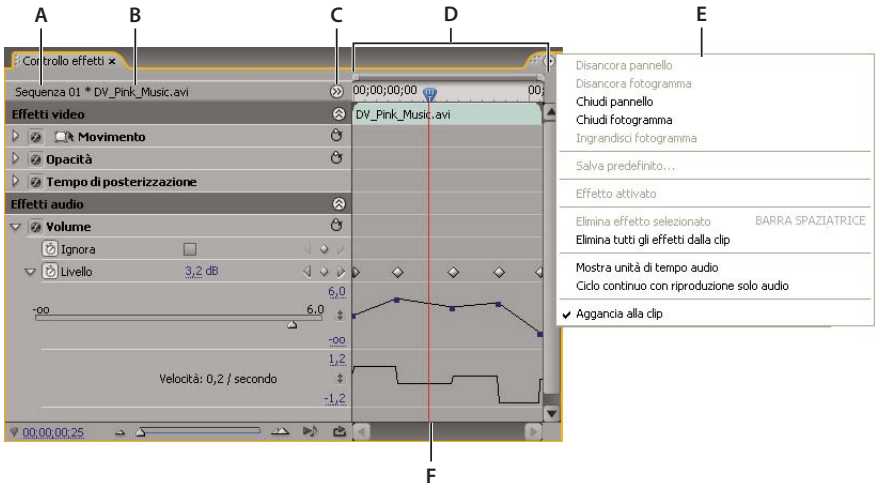
Tutti i tipi di effetti selezionati vengono rimossi dalla clip e vengono ripristinate le impostazioni predefinite di tutti gli effetti intrinseci selezionati.

Regolazione degli effetti

Il pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti sono elencati tutti gli effetti applicati alla clip selezionata. Tutte le clip contengono effetti fissi: gli effetti Movimento, Opacità e Modifica tempo sono elencati nella sezione Effetti video, mentre l'effetto Volume si trova nella sezione Effetti audio. L'effetto Volume è presente solo per clip audio o video alle quali è collegata una porzione audio.

Potete rapidamente ottimizzare l'interfaccia per la modifica degli effetti selezionando lo spazio di lavoro Effetti. Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Effetti.



Pannello Controllo effetti
***A.** Nome della sequenza **B.** Nome della clip **C.** Pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline **D.** Visualizzazione timeline **E.** Menu del pannello Controllo effetti **F.** Indicatore del tempo corrente*

Il pannello Controllo effetti include una timeline, un indicatore del tempo corrente, i comandi di zoom e un'area di navigazione simile a quella presente nel monitor Programma e nel pannello Timeline. Per impostazione predefinita, la visualizzazione timeline è nascosta, ma potete richiamarla facendo clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline. Se necessario, allargate il pannello Controllo effetti per attivare questo pulsante.

Potete fare clic sul triangolino per espandere la proprietà dell'effetto e visualizzarne i grafici di valore e velocità. Potete utilizzarli rispettivamente per regolare con precisione i fotogrammi chiave delle proprietà e per modificare la velocità dei cambiamenti delle proprietà. Potete regolare la velocità e uniformità di un'animazione regolando le maniglie Bezier di un fotogramma chiave in modo da modificare la forma del grafico.

Quando selezionate una clip in un pannello Timeline, il pannello Controllo effetti regola automaticamente il livello di zoom della relativa visualizzazione timeline. Le icone di attacco e stacco della clip vengono centrate. Potete visualizzare la timeline oltre i punti di attacco e stacco di una clip deselezionando Aggancia alla clip dal menu del pannello Controllo effetti. Il pannello Controllo effetti include anche i comandi per la riproduzione normale e ciclica delle clip audio. L'*area dei fotogrammi chiave* si trova sotto il righello temporale. In quest'area potete impostare i fotogrammi chiave per il valore di ogni proprietà di effetto in un particolare fotogramma.

Pannello Controllo effetti
***A.** Valore temporale corrente **B.** Comandi di zoom **C.** Riproduci solo l'audio per questa clip **D.** Attiva/Disattiva riproduzione audio a ciclo continuo **E.** Valori dell'effetto*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicazione di effetti audio alle clip" a pagina 241

"Applicazione di effetti audio in Mixer audio" a pagina 242

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

"Applicare effetti alle clip" a pagina 290

"Personalizzare le scelte rapide da tastiera" a pagina 506

"Aggiungere marcatori" a pagina 208

Visualizzare gli effetti nel pannello Controllo effetti

❖ Nel pannello Controllo effetti, procedete in uno dei modi seguenti:

- Per visualizzare tutti gli effetti applicati a una clip, selezionate la clip in un pannello Timeline.

***Nota:** non occorre posizionare l'indicatore del tempo corrente sopra una clip per attivare il pannello Controllo effetti.*

- Per espandere o comprimere le intestazioni degli effetti video o audio, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi dell'intestazione stessa. Quando le frecce sono rivolte verso l'alto, l'intestazione è espansa e mostra tutti gli effetti della sezione corrente; quando le frecce sono rivolte verso il basso, l'intestazione è compressa.
- Per espandere o comprimere un effetto o le sue proprietà, fate clic sul triangolino a sinistra dell'intestazione di un effetto, del nome di un gruppo di proprietà o del nome di una proprietà. Espandendo l'intestazione di un effetto viene rivelato il gruppo di proprietà e le proprietà associate all'effetto. Ad esempio, Correttore colori a tre vie è l'intestazione di un effetto; Definizione gamma tonale è un gruppo di proprietà; Soglia ombra è una proprietà. Espandendo una singola proprietà viene rivelato un controllo grafico, come un cursore o un selettore.
- Per riordinare gli effetti, trascinate un nome di effetto in una nuova posizione dell'elenco. Durante il trascinamento, una linea nera indica quando l'effetto è sopra o sotto un altro effetto. Quando rilasciate il mouse, l'effetto appare nella nuova posizione.

***Nota:** gli effetti fissi (Movimento, Opacità Modifica tempo e Volume) non possono essere riordinati.*

- Per mostrare la timeline oltre i punti di attacco e stacco di una clip, deselezionate Aggancia alla clip dal menu del pannello Controllo effetti. Le aree della timeline oltre tali punti sono di colore grigio. Se l'opzione Aggancia alla clip è selezionata, la timeline è visibile solo tra l'attacco e lo stacco della clip.
- Per riprodurre l'audio della clip selezionata, fate clic sul pulsante Riproduci audio . Questo controllo è disponibile solo se la clip selezionata contiene audio associato.

Visualizzare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave nel titolo della traccia di una traccia audio o video e scegliete una delle opzioni relative al fotogramma chiave dal menu Mostra fotogrammi chiave.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Mac OS) sulla clip contenente le proprietà del fotogramma chiave che desiderate visualizzare. Scegliete Mostra fotogrammi chiave clip, quindi scegliete l'effetto contenente i fotogrammi chiave da visualizzare.

Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per cambiare un valore di proprietà, posizionate il puntatore sopra il valore sottolineato ed eseguite un trascinamento verso sinistra o verso destra.
- Fate clic sul valore della proprietà, immettete un nuovo valore e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).
- Espandete la proprietà facendo clic sul triangolino accanto al suo nome (se presente), quindi trascinate il cursore o il controllo per gli angoli (a seconda della proprietà).
- Per impostare un angolo, trascinate nell'area del controllo per gli angoli, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o selezionate il testo sottolineato, quindi immettete un valore.

Dopo aver fatto clic sul controllo per gli angoli, potete trascinare verso l'esterno per cambiare rapidamente i valori.

- Per impostare il valore di un colore mediante lo strumento contagocce, fate clic con il colore desiderato su un punto qualsiasi dello schermo del computer. Per impostazione predefinita, il contagocce seleziona l'area di un pixel. Tenendo premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e facendo clic su uno strumento contagocce, viene campionata un'area di 5 x 5 pixel.
- Per impostare il valore di un colore utilizzando il Selettore colore di Adobe, fate clic sul campione di colore nella finestra di dialogo del selettore, quindi fate clic su OK.
- Per ripristinare le impostazioni predefinite delle proprietà di un effetto, fate clic sul pulsante Ripristina accanto all'effetto. Tutte le proprietà senza fotogrammi chiave sono riportate ai valori predefiniti. Le proprietà con fotogrammi chiave vengono invece reimpostate sul valore predefinito solo in corrispondenza della posizione temporale corrente. I fotogrammi chiave in corrispondenza della posizione temporale corrente sono riportati al loro valore predefinito. Se non ve ne sono, vengono creati nuovi fotogrammi chiave con i valori predefiniti.

Se fate erroneamente clic su Ripristina, potete tornare alla situazione precedente scegliendo Modifica > Annulla.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Gli effetti di animazione" a pagina 426

Disattivare o attivare tutti gli effetti di una clip

❖ Selezionate uno o più effetti nel pannello Controllo effetti e procedete in uno dei modi seguenti:

- Fate clic sul pulsante Effetto per disattivare gli effetti.
- Per attivare un effetto, fate clic sulla corrispondente casella.
- Deselezionate o selezionate il comando Effetto attivato nel menu del pannello Controllo effetti.

Potete creare una scelta rapida da tastiera personalizzata per il comando Effetto attivato. Così facendo, l'effetto verrà attivato e disattivato. Consultate "Personalizzare le scelte rapide da tastiera" a pagina 506

Creare marcatori nel pannello Controllo effetti

Nel pannello Controllo effetti, potete visualizzare tutti i marcatori di sequenza creati nel pannello Timeline. Potete anche aggiungere i marcatori alla sequenza per indicare i punti in cui applicare gli effetti e vedere i marcatori mentre operate nella finestra Controllo effetti. Potete inoltre creare e gestire i marcatori di sequenza direttamente nella finestra Controllo effetti.

1 Trascinate l'indicatore del tempo attuale nella posizione in cui volete creare un marcatore.

2 Fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure tenete premuto Ctrl (Mac OS) e fate clic sul righello della timeline, scegliete Imposta marcatore sequenza e quindi il tipo di marcatore da impostare.

Personalizzazione dei predefiniti degli effetti

Predefiniti degli effetti

Nel pannello Effetti, il contenitore Predefiniti contiene i predefiniti per gli effetti più usati. Per risparmiare tempo, invece di configurare manualmente un effetto potete usare un predefinito specifico per un particolare scopo. Ad esempio, per una rapida sfocatura in entrata di una clip, potete applicare l'effetto Sfocatura veloce e impostare manualmente i fotogrammi chiave. Tuttavia, risulterà più rapido applicare direttamente il predefinito Comparsa con sfocatura veloce.

Potete personalizzare e salvare le impostazioni di ogni singolo effetto come predefiniti. Potete quindi applicare tali predefiniti alle altre clip di qualunque progetto. Quando salvate un effetto come predefinito, vengono salvati anche i fotogrammi chiave creati per l'effetto. I predefiniti degli effetti vengono creati nel pannello Controllo effetti; Adobe Premiere Pro li memorizza nel raccoglitore principale Predefiniti. Potete organizzare gli effetti all'interno del raccoglitore Predefiniti mediante i raccoglitori nidificati. Adobe Premiere Pro include diversi predefiniti di effetti, disponibili nella cartella Predefiniti.

Per visualizzare le proprietà di un predefinito di effetto, selezionate il predefinito nel pannello Effetti e scegliete Proprietà predefiniti dal menu del pannello Effetti.

Se a una clip viene applicato un predefinito contenente le impostazioni di un effetto già applicato alla clip, Adobe Premiere Pro modifica la clip in base alle seguenti regole:

- Se il predefinito contiene un effetto fisso (Movimento, Opacità, Modifica tempo o Volume), l'azione sostituisce le impostazioni esistenti dell'effetto.
- Se il predefinito contiene un effetto standard, l'effetto viene aggiunto in fondo all'attuale elenco di effetti. Se tuttavia trascinate l'effetto nel pannello Controllo effetti, potete inserirlo a qualunque livello della gerarchia.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Trovare e raggruppare gli effetti" a pagina 289

Creare e salvare un predefinito di effetti

1 In una timeline, selezionate la clip che utilizza uno o più effetti con le impostazioni che desiderate salvare come predefinito.

2 Nel pannello Controllo effetti, selezionate uno o più effetti da salvare. Per selezionare più effetti, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sugli effetti desiderati.

3 Fate clic sull'icona del menu del pannello, in alto a destra nel pannello Controllo effetti, per aprire il menu del pannello.

4 Scegliete Salva predefinito.

5 Nella finestra di dialogo Salva predefinito, specificate un nome per il predefinito. Se necessario, potete inserire una nota descrittiva.

6 Selezionate uno dei seguenti tipi di predefiniti per specificare come gestire i fotogrammi chiave quando il predefinito viene applicato a una clip di destinazione.

Scala Ridimensiona i fotogrammi chiave sorgenti proporzionalmente alla lunghezza della clip di destinazione. In questo modo tutti i fotogrammi chiave della clip di destinazione vengono eliminati.

Ancora ad attacco Mantiene la distanza originale dall'attacco al primo fotogramma di effetti. Se il primo fotogramma chiave si trova a 1 secondo dall'attacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dall'attacco della clip di destinazione. Tutti gli altri fotogrammi chiave vengono aggiunti in relazione a questa posizione, senza alcun ridimensionamento.

Ancora a stacco Mantiene la distanza originale dallo stacco all'ultimo fotogramma di effetti. Se l'ultimo fotogramma chiave si trova a 1 secondo dallo stacco della clip sorgente, questa opzione aggiunge il fotogramma chiave a 1 secondo dallo stacco della clip di destinazione. Tutti gli altri fotogrammi chiave vengono aggiunti in relazione a questa posizione, senza alcun ridimensionamento.

7 Fate clic su OK.

Nel nuovo predefinito vengono salvati gli effetti selezionati, compresi i relativi fotogrammi chiave.

Applicare un predefinito di effetto

Potete applicare un predefinito di effetto contenente le impostazioni per uno o più effetti a qualsiasi clip di una sequenza.

❖ Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Predefiniti ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate il predefinito di effetti sulla clip in un pannello Timeline.
- Selezionate la clip in un pannello Timeline, quindi trascinate il predefinito di effetti nel pannello Controllo effetti.

Se avete trascinato il predefinito sulla clip in un pannello Timeline, la posizione di rilascio è determinata come segue:

- Se nella timeline non è selezionata alcuna clip, gli effetti del predefinito vengono aggiunti alla clip impostata come destinazione del rilascio.
- Se nella timeline vi sono clip selezionate, ma la clip di destinazione del rilascio non è una di queste, viene deselezionata la selezione attuale. Diventano invece selezionati la clip di destinazione ed eventuali elementi di traccia collegati. Il predefinito viene applicato alla clip di destinazione e a eventuali elementi di traccia collegati.
- Se nella timeline vi sono clip selezionate e la clip di destinazione del rilascio non è una di queste, il predefinito viene applicato a tutte le clip selezionate. Il predefinito non agisce su eventuali clip collegate non selezionate.

Se avete trascinato il predefinito nel pannello Controllo effetti, la destinazione di rilascio è determinata come segue:

Tipo di destinazione	Risultato
Solo elemento di traccia video	Gli effetti audio del predefinito vengono ignorati.
Solo elemento di traccia audio	Gli effetti video del predefinito vengono ignorati.
Elementi sia di traccia video che di traccia audio	Se inserite il predefinito in una delle tracce audio, gli effetti audio vengono inseriti in corrispondenza della posizione di destinazione. Gli effetti video vengono aggiunti alla fine dell'elenco di effetti per l'elemento della traccia video.
Elementi sia di traccia video che di traccia audio	Se inserite il predefinito nella traccia video, gli effetti video vengono inseriti in corrispondenza della posizione di destinazione. Gli effetti audio vengono aggiunti alla fine degli effetti per ogni elemento di traccia audio collegato.

Usare un raccoglitore personalizzato o di predefiniti

I raccoglitori personalizzati servono per raggruppare in una stessa posizione gli effetti, le transizioni e i predefiniti più usati. Potete creare tutti i raccoglitori personalizzati e di predefiniti che volete. Potete quindi usare i raccoglitori anche per raggruppare effetti, transizioni e predefiniti in categorie significative per voi o per il vostro flusso di lavoro.

Potete creare e memorizzare raccoglitori personalizzati e di predefiniti nel pannello Effetti. I nuovi raccoglitori di predefiniti vengono creati all'interno del raccoglitore Predefiniti. Sebbene non sia possibile trascinarli dal raccoglitore Predefiniti, potete crearli e organizzarli all'interno del raccoglitore a qualunque livello della gerarchia. Potete inserire i raccoglitori personalizzati in alto nel pannello Effetti oppure potete nidificarli all'interno di altri raccoglitori personalizzati.

Nota: *se avete inserito lo stesso elemento in vari raccoglitori personalizzati ed eliminate l'elemento da uno di essi, Adobe Premiere Pro elimina tutte le ripetizioni dell'elemento dai raccoglitori personalizzati e di predefiniti, e da tutte le clip in cui è stato applicato.*

1 Nel pannello Effetti effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per creare un raccoglitore personalizzato, fate clic sul pulsante Nuovo raccoglitore personalizzato o scegliete Nuovo raccoglitore personalizzato nel menu del pannello Effetti.
- Per creare un raccoglitore di predefiniti, scegliete Nuovo raccoglitore predefiniti nel menu del pannello Effetti. Adobe Premiere Pro nidifica ogni nuovo raccoglitore di predefiniti all'interno del raccoglitore principale Predefiniti.
- Per nidificare ogni nuovo raccoglitore personalizzato o di predefiniti, selezionate il raccoglitore all'interno del quale volete creare il nuovo raccoglitore e create un raccoglitore personalizzato o di predefiniti.
- Per rinominare un raccoglitore, selezionatelo, fate clic sul suo nome e digitatene uno nuovo, quindi premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS). Saltate i punti 2 e 3.
- Per eliminare un raccoglitore o un elemento in esso contenuto, selezionate il raccoglitore o l'elemento, quindi fate clic sul pulsante Elimina elementi personalizzati nella parte inferiore del pannello Effetti. Saltate i punti 2 e 3.

2 Individuate l'effetto, la transizione o il predefinito da memorizzare nel raccoglitore. Può essere necessario ridimensionare il pannello per poter visualizzare sia l'elemento che il raccoglitore.

3 Trascinate l'elemento sul raccoglitore. Adobe Premiere Pro crea un collegamento con l'elemento.

Creazione di effetti comuni

Gli effetti comuni

Questo argomento descrive come realizzare con Adobe Premiere Pro alcuni degli effetti video più popolari. Per informazioni su come ottenere molti altri effetti con Adobe Premiere Pro effettuate una ricerca nell'area Supporto della comunità.

Video con dissolvenza in entrata

1 Per ottenere un video con dissolvenza in entrata o dissolvenza dal nero, selezionate una clip in un pannello Timeline.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Applicate una transizione di tipo dissolvenza all'inizio della clip.
- Definite l'opacità mediante fotogrammi chiave, con inizio a 0% e fine a 100%.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare una transizione tra due clip" a pagina 345

"Specificare l'opacità della clip in un pannello Timeline" a pagina 445

Immagine nell'immagine e Schermo suddiviso

Mediante i controlli Posizione e Scala dell'effetto Movimento potete creare un effetto PIP (picture-in-picture, ossia immagine nell'immagine). Seguite l'esercitazione video Picture-in-Picture and Split-Screen Effects in Premiere Pro CS3 (Effetti picture-in-picture e a schermo diviso in Premiere Pro CS3), nel sito Web Digital Media Net.

Nascondere un volto con effetto "poliziesco"

Potete utilizzare l'effetto Trasparenza mascherino traccia per sfocare i volti, le targhe o altri particolari identificativi. Nei programmi televisivi questo effetto viene utilizzato per proteggere l'identità dei soggetti. Seguite l'esercitazione video Advanced Effects with the Track Matte Key (Effetti avanzati con Trasparenza mascherino traccia), di Jeff Schell.

Rendere l'incarnato più uniforme

Seguite l'esercitazione video Smooth an Extreme Closeup (Rifinire un primissimo piano), di Curt Wrigley.

Zoom e panning di un'immagine fissa

Gli effetti di zoom e panning applicati alle immagini fisse sono ormai noti come "effetti di Ken Burns", per il grande uso che ne ha fatto il documentarista Ken Burns. Per un'esercitazione su come applicare effetti di zoom e panning alle immagini fisse, consultate The Ken Burns Effect nel blog Digital Video Editing.

Applicare un fulmine a parte di una clip

È possibile applicare un fulmine a solo una parte di una clip originale.

1 Inserite una clip Video trasparente in una traccia video sopra la clip originale.

2 Applicate l'effetto Fulmine alla clip Video trasparente.

3 Ritagliate la clip Video trasparente in base alla durata desiderata per il fulmine.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare una clip video trasparente" a pagina 171

"Effetto Fulmine" a pagina 397

Creare un effetto Scala di Giacobbe

Potete creare un effetto Scala di Giacobbe. Il fulmine torna a una posizione lungo la linea iniziale dopo essere stato tirato in una data direzione.

1 Applicate l'effetto Fulmine a una clip.

2 Nel pannello Controlli effetti fate clic sul triangolo di fianco a Effetti di luce per esporre i controlli dell'effetto Fulmine.

3 Provate diverse combinazioni di impostazioni per i tre controlli disponibili.

- Stabilità
- Forza tirante
- Direzione forza tirante

Un valore di stabilità troppo basso impedisce al fulmine di estendersi ed inarcarsi prima di scattare all'indietro. Un valore troppo alto fa rimbalzare qua e là il lampo di luce.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Fulmine" a pagina 397

Movimento

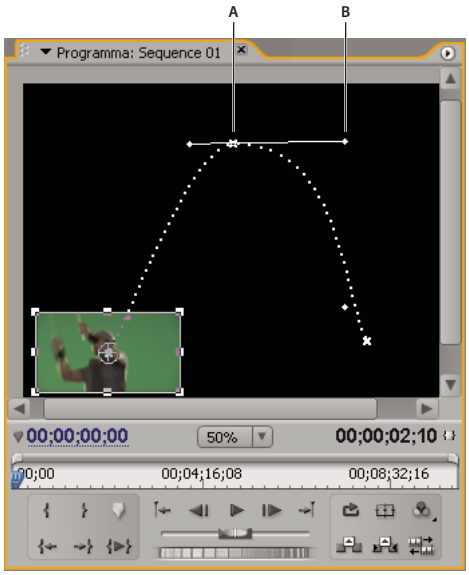
Regolare posizione, scala e rotazione

L'effetto Movimento consente di posizionare, ruotare o ridimensionare una clip all'interno di un fotogramma video. Per animare le clip è necessario impostare i fotogrammi chiave per le proprietà di movimento.

Per impostazione predefinita, a ogni clip aggiunta a un pannello Timeline viene applicato l'effetto Movimento come effetto fisso. Potete visualizzare e regolare le proprietà di questo effetto nel pannello Controllo effetti facendo clic sul triangolino accanto al nome del movimento. Le proprietà possono essere gestite direttamente in monitor Programma oppure attraverso i comandi del pannello Controllo effetti. Le proprietà Movimento possono essere controllate con le maniglie di Bezier.

Per impostazione predefinita una clip appare al 100% delle dimensioni originali al centro del monitor Programma. I valori di posizione, scala e rotazione sono calcolati dal punto di ancoraggio, che per impostazione predefinita si trova al centro della clip.

Dato che per loro natura sono relative allo spazio, le proprietà Posizione, Scala e Rotazione possono essere regolate molto facilmente direttamente in monitor Programma. Quando fate clic sull'icona Trasformazione accanto all'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, sulla clip in monitor Programma vengono visualizzate maniglie che consentono di manovrare direttamente la clip e regolare le proprietà dell'effetto Movimento. Benché sia visualizzato anche in monitor Programma, il punto di ancoraggio della clip può essere modificato solo nel pannello Controllo effetti. Tutte le modifiche al punto di ancoraggio della clip vengono tuttavia visualizzate in monitor Programma man mano che le apportate.



Monitor Programma
***A.** Fotogramma chiave del tracciato animato **B.** Maniglia*

Gli effetti standard che consentono di manovrare direttamente le clip nel monitor Programma includono Effetti di generazione, Fissa angoli, Ritaglia, Mascherino per elementi indesiderati, Effetti di luce, Speculare, Trasformazione e Vortice e altri. La disponibilità di questa funzione è indicata dalla presenza dell'icona Trasformazione accanto al nome dell'effetto nel pannello Controllo effetti.

Potete regolare la posizione, la scala e la rotazione di una clip e degli effetti di luce agendo direttamente sulle maniglie nel monitor Programma. Potete anche regolare le proprietà usando i controlli nel pannello Controllo effetti.

***Nota:** anche gli effetti seguenti possono essere manovrati direttamente: Fissa angoli, Ritaglia, Mascherino per elementi indesiderati, Speculare, Trasformazione e Vortice.*

1 Selezionate una clip in un pannello Timeline e spostate l'indicatore del tempo corrente in un punto di un fotogramma all'interno della clip.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Solo Effetti di luce) Applicate gli effetti di luce alla clip quindi fate clic sull'icona Trasformazione accanto a Effetti di luce nel pannello Controllo effetti.
- (Solo effetto Movimento) Fate clic sulla clip nel monitor Programma oppure sull'icona Trasformazione accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti.

Nel monitor Programma vengono visualizzati le maniglie e il punto di ancoraggio della clip.

3 Nel monitor Programma effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per posizionare una clip o un effetto di luce, fate clic nel riquadro della clip o dell'effetto e trascinate alla nuova posizione. Non trascinate una maniglia per riposizionare la clip o l'effetto di luce.
- Per ridimensionare liberamente, trascinate una maniglia d'angolo della.
- Per ridimensionare una sola dimensione, trascinate una maniglia laterale (non d'angolo).
- Per ridimensionare in modo proporzionale, tenete premuto Maiusc e trascinate una maniglia.

Nota: *quando usate l'effetto Movimento per ridimensionare una clip, percentuali superiori al 100% possono accentuare eccessivamente l'effetto pixel.*

- Per ruotare una clip o un effetto, posizionate il puntatore leggermente fuori da una delle maniglie in modo da farlo diventare l'icona Ruota e trascinate. Tenendo premuto Maiusc mentre trascinate, la rotazione procede per incrementi di 45°. Con l'effetto Movimento potete anche trascinare in cerchio sino a quando la clip ruota il numero di volte richiesto per creare più rotazioni.
- Per aggiornare solo il profilo strutturale del fotogramma, tenete premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate la maniglia desiderata. Potreste ottenere risultati più rapidi in caso di clip di grandi dimensioni o di sistemi lenti.

Per animare il movimento, il ridimensionamento o la rotazione nel tempo, impostate i fotogrammi chiave mentre manovrate la clip o l'effetto in monitor Programma.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Animare il movimento nel monitor Programma" a pagina 303

Ridimensionare le risorse

Quando trascinate una risorsa in una sequenza, per impostazione predefinita Adobe Premiere Pro ne conserva le dimensioni fotogramma e centra la risorsa nel fotogramma del programma. In alternativa, potete ridimensionare automaticamente le risorse importate in base alle dimensioni predefinite del fotogramma impostate per il progetto. Potete ridimensionare la risorsa senza che venga distorta se le proporzioni pixel sono state interpretate correttamente.

Ridimensionare manualmente le risorse

1 Trascinate la risorsa in una sequenza e selezionatela.

2 Aprite il pannello Controllo effetti.

3 Fate clic sulla freccia accanto all'effetto movimento per visualizzare i controlli del movimento.

4 Fate clic sulla freccia accanto al controllo Scala nell'effetto Movimento per visualizzare il cursore Scala.

5 Portate il cursore Scala verso sinistra o verso destra per ridurre o aumentare le dimensioni del fotogramma.

Ridimensionare automaticamente le risorse

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

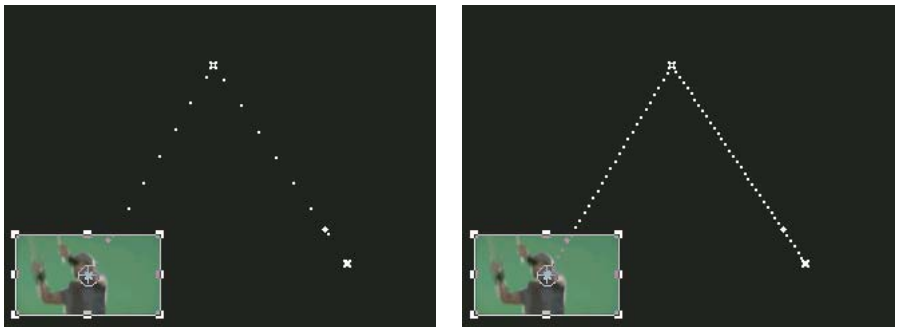
2 Selezionate Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma.

3 Fate clic su OK.

Animare il movimento nel monitor Programma

Per realizzare animazioni, inquadrature e suddivisioni dello schermo, potete elaborare la clip direttamente nel monitor Programma e impostare i fotogrammi chiave per l'effetto Movimento. Regolando la posizione e la scala di una clip nel monitor Programma è possibile visualizzare le clip nelle tracce sottostanti e creare interessanti composizioni.

Quando si esegue l'animazione della posizione di una clip, il relativo movimento viene rappresentato da un tracciato in monitor Programma. Le piccole X bianche indicano le posizioni con fotogrammi chiave; le linee punteggiate indicano le posizioni in corrispondenza dei fotogrammi interpolati; il simbolo circolare del punto di ancoraggio della clip indica, per impostazione predefinita, il centro della clip nel fotogramma corrente. Lo spazio tra i puntini rappresenta la velocità tra i fotogrammi chiave: maggiore è lo spazio vuoto, più rapido è il movimento e viceversa.



Clip nel monitor Programma che mostra un tracciato con movimento veloce (a sinistra) rispetto a uno con movimento lento (a destra)

Per applicare velocemente l'effetto Movimento alla clip di una sequenza potete fare clic sull'immagine nel monitor Programma e iniziare l'elaborazione (senza prima fare clic sull'icona Trasformazione accanto all'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti). Se regolate la posizione dell'immagine, potete ulteriormente perfezionarne il movimento ricorrendo ai fotogrammi chiave di Bezier.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare posizione, scala e rotazione" a pagina 300

"L'interpolazione" a pagina 438

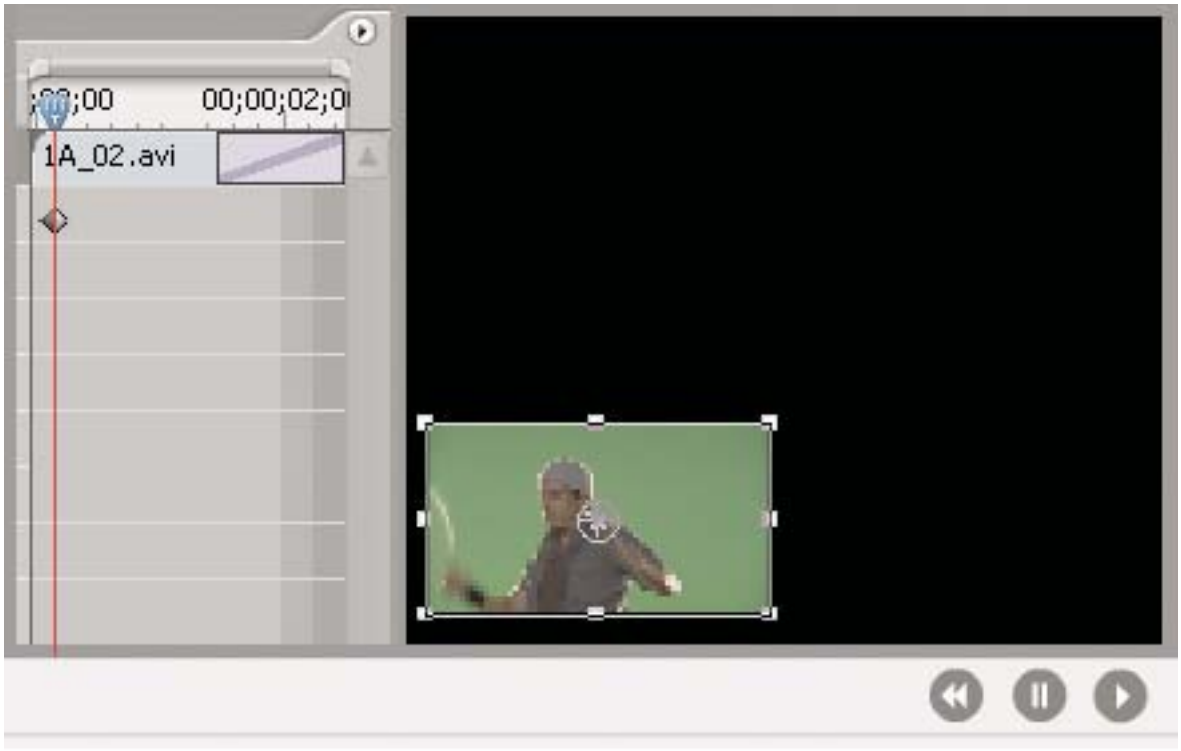
"Definire le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier" a pagina 440

"I fotogrammi chiave" a pagina 426

Consigli di Videomaker: creazione di un fotomontaggio in Premiere Pro

Animare una clip nel monitor Programma

Quando è selezionato un effetto Movimento nel pannello Controllo effetti, potete elaborare la clip nel monitor Programma. Per creare un'animazione, impostate i fotogrammi chiave per una o più proprietà dell'effetto Movimento (ad esempio, Posizione).



Animare la posizione di una clip nel monitor Programma

1 Selezionate una clip in un pannello Timeline.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.
- Fate clic sull'immagine nel monitor Programma.
- Fate clic sull'icona Trasformazione accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti.

Nel monitor Programma, intorno al perimetro della clip, appaiono varie maniglie.

Nota: *se le maniglie non sono visibili attorno alla clip, riducete la percentuale del livello di zoom nel monitor Programma fino a visualizzare l'area di lavoro grigia intorno ai fotogrammi video.*

3 Spostate l'indicatore del tempo attuale sul fotogramma in cui deve iniziare l'animazione (qualunque fotogramma tra l'attacco corrente e lo stacco della clip).

4 Nel pannello Controllo effetti espandete l'effetto Movimento e fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto alle singole proprietà da definire in quella posizione temporale. In corrispondenza dell'indicatore del tempo corrente appare un'icona di fotogramma chiave per la proprietà selezionata.

5 Nel monitor Programma modificate il valore del fotogramma chiave posizionando il puntatore vicino a una delle otto maniglie quadrate della clip, in modo da ottenere uno dei seguenti strumenti:

- Il puntatore di selezione per impostare il valore della posizione.
- l puntatore di rotazione per impostare il valore di rotazione.
- Il puntatore di scala per impostare il valore di scala.

Nota: *se le maniglie della clip scompaiono, riselezionate l'effetto Movimento nel pannello Controllo effetti.*

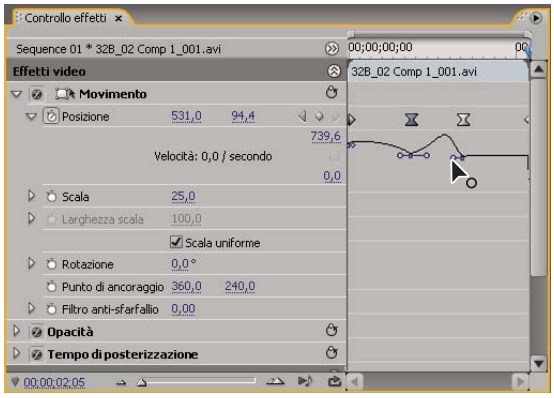
6 Nel pannello Timeline o Controllo effetti, portate l'indicatore del tempo corrente sulla posizione temporale in cui volete definire un nuovo valore per la proprietà (e quindi un nuovo fotogramma chiave).

7 Regolate la clip nel monitor Programma in modo da impostare un nuovo valore per ogni proprietà per cui avete creato fotogrammi chiave al punto 3. Nel pannello Controllo effetti, in corrispondenza con l'indicatore del tempo corrente, appare l'icona di un nuovo fotogramma chiave.

8 Se necessario, ripetete i punti 5 e 6.

Quando animate una clip, può essere utile ridurre il livello di ingrandimento del monitor Programma. Potrete così controllare un'area più ampia del tavolo di montaggio, esterna alla zona visibile dello schermo, utile per posizionare le clip fuori schermo.

9 Nel pannello Controllo effetti, trascinate la maniglia di Bezier per un fotogramma chiave con proprietà Posizione, Scala, Rotazione o Filtro anti-sfarfallio per controllare l'accelerazione della modifica per quella proprietà.



Trascinare una maniglia di Bezier della posizione in Controllo effetti per creare un tracciato animato curvo

Modificare i fotogrammi chiave di posizione in un tracciato animato

Per modificare il valore di un fotogramma chiave di posizione, e quindi il tracciato del movimento, è sufficiente trascinare tale fotogramma (indicato da un X bianca) nel monitor Programma.

1 Selezionate una clip che abbia fotogrammi chiave di movimento.

2 Fate clic sull'icona Trasformazione accanto a Movimento nel pannello Controllo effetti. Il tracciato di movimento della clip appare nel monitor Programma.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per spostare un fotogramma chiave esistente, trascinatene la maniglia nel monitor Programma.
- Per creare un nuovo fotogramma chiave di posizione, impostate l'indicatore del tempo corrente tra i fotogrammi chiave esistenti e trascinate la clip nel monitor Programma nella posizione desiderata. Nella timeline e nei pannelli Controllo effetti e Timeline appare un nuovo fotogramma chiave.

***Nota:** questa procedura cambia il valore della posizione in corrispondenza del fotogramma chiave. Per modificare i tempi del fotogramma chiave, spostate le icone dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti.*

Spostare una clip lungo una curva

Potete spostare una clip lungo una curva utilizzando le maniglie di Bezier nel monitor Programma.

1 Selezionate una clip in un pannello Timeline.

2 Spostate l'indicatore del tempo corrente in un pannello Timeline o in quello Controlli effetti sull'ora in cui desiderate che inizi l'animazione (qualsiasi fotogramma tra l'attacco e lo stacco corrente della clip).

3 Fate clic sul triangolino accanto al controllo Movimento nel pannello Controllo effetti.

4 Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto al controllo Posizione per impostare il primo fotogramma chiave.

5 Trascinate l'indicatore del tempo corrente in un pannello Timeline o in quello Controllo effetti nel fotogramma in cui desiderate terminare l'animazione.

6 Nel monitor Programma, trascinate la clip nella posizione in cui desiderate inserirla alla fine del suo movimento.

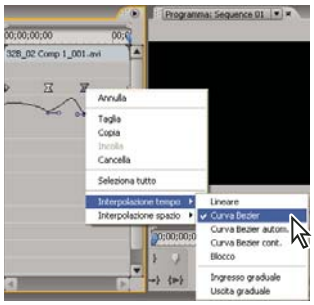
Viene visualizzato nel monitor Programma il tracciato animato che collega il punto iniziale e finale del movimento della clip. Vicino alle estremità di questo tracciato appaiono delle piccole maniglie di Bezier.

7 Trascinatele entrambe, o una di esse, in qualsiasi direzione per creare delle curve nel tracciato.

8 Nel pannello Controllo effetti, fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fate clic tenendo premuto Control (Mac OS) su un fotogramma chiave Posizione.

9 Selezionate un tipo di accelerazione dal menu Interpolazione tempo o Interpolazione spazio.

10 Trascinate l'indicatore del tempo corrente sul primo fotogramma chiave e premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS) per visualizzare in anteprima il movimento della clip.



Selezionare un'interpolazione temporale per un fotogramma chiave Posizione

Regolare o animare i punti di ancoraggio della clip

Per impostazione predefinita, un punto di ancoraggio della clip è impostato esattamente al centro di una clip. Potete tuttavia spostare la posizione di una clip in relazione al suo fotogramma o tracciato animato spostandone il punto di ancoraggio. Inoltre potete cambiare la posizione del punto di ancoraggio della clip nel tempo, consentendo alla clip stessa di spostarsi in relazione al suo fotogramma o tracciato animato. L'animazione del punto di ancoraggio della clip può essere utilizzata, ad esempio, per creare un effetto panning dell'immagine.

1 In un pannello Timeline, posizionate l'indicatore del tempo corrente all'inizio di una clip.

2 Fate clic sulla clip nel monitor Programma.

Il punto di ancoraggio della clip diventa visibile al centro della clip.

Il punto di ancoraggio della clip nel monitor Programma

3 Selezionate la scheda Controllo effetti e, se necessario, fate clic sul triangolino accanto all'intestazione Movimento per aprire i controlli Movimento.

4 Trascinate il controllo orizzontale del punto di ancoraggio a sinistra (riducendo il valore numerico) per spostare il punto di ancoraggio a sinistra della clip oppure trascinatelo verso destra (aumentando il valore numerico) per spostarlo verso destra.

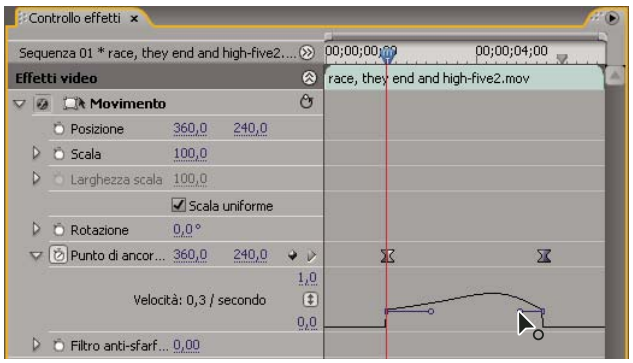
5 Trascinate il controllo verticale del punto di ancoraggio verso sinistra (riducendo il valore numerico) per spostare il punto di ancoraggio verso la parte superiore della clip o verso destra (aumentando il valore numerico) per spostarlo verso la parte inferiore.

6 Fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave per impostare il fotogramma chiave.

7 (Facoltativo) Per cambiare la posizione del punto di ancoraggio della clip nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o in quello Timeline su un diverso punto nel tempo. Cambiate i controlli di ancoraggio orizzontali e verticali con nuovi valori.

Un altro fotogramma chiave indica la posizione del punto di ancoraggio della clip nel fotogramma selezionato.

8 (Facoltativo) Per impostare la frequenza di variazione nella posizione del punto di ancoraggio, trascinate le maniglie nel grafico relativo alla velocità del punto di ancoraggio.



Trascinamento di una maniglia relativa alla velocità per semplificare la modifica della posizione di un punto di ancoraggio della clip

Eliminare lo sfarfallio

Le linee sottili e i bordi netti nelle immagini talvolta sfarfallano se visualizzati su un schermo interlacciato, come avviene con molti schermi TV. Il controllo Filtro anti-sfarfallio nell'effetto Movimento può ridurre o eliminare questo problema. Aumentando la sua intensità, si riduce lo sfarfallio ma l'immagine diventa più morbida. Potreste dover impostare un valore relativamente alto nel caso di immagini con numerosi bordi netti e contrasto elevato.

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline e fate clic sulla scheda Controllo effetti.
2. Fate clic nel triangolino accanto all'intestazione Movimento per aprire i controlli Movimento.
3. Fate clic nel triangolino accanto all'intestazione Filtro anti-sfarfallio.
4. Trascinate il cursore Filtro anti-sfarfallio verso destra per aumentare l'intensità del filtro.
5. Premete la barra spaziatrice per visualizzare in anteprima la clip. Se lo sfarfallio permane, aumentate l'intensità del filtro oppure diminuitelo se l'immagine è troppo morbida.

Potete cambiare l'intensità del Filtro anti-sfarfallio sulla durata di una clip impostando i fotogrammi chiave Filtro anti-sfarfallio su valori diversi.

Modifica di durata, velocità o interlacciamento clip

Visualizzare le proprietà della clip sotto forma di descrizione dei comandi

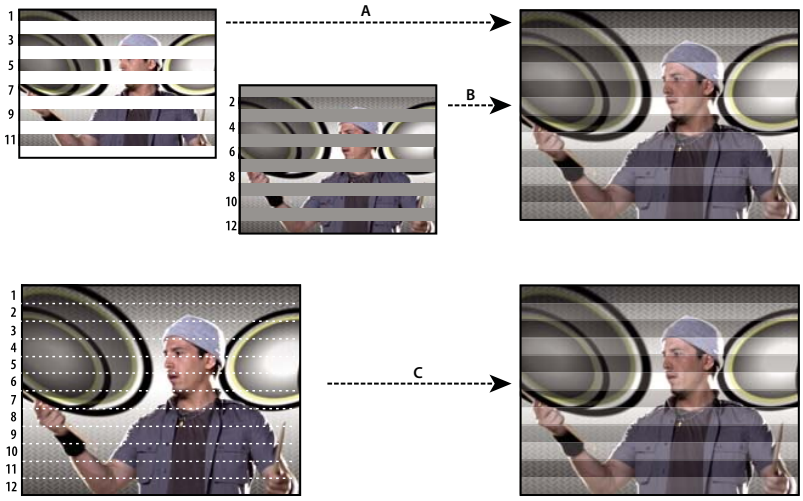
❖ Posizionate il cursore sopra la clip di destinazione in un pannello Timeline.

Viene mostrata una descrizione contenente il nome della clip, i suoi punti iniziale e finale relativi alla sequenza e la sua durata nella sequenza. Vengono inoltre mostrate le modifiche apportate alla velocità (in percentuale) e al guadagno audio (in decibel). Se a una clip avete applicato un fermo fotogramma, la descrizione ne mostra il tipo usato.

Video interlacciato, non interlacciato e a scansione progressiva

L'*interlacciamento* è una tecnica sviluppata per la trasmissione di segnali televisivi utilizzando una larghezza di banda limitata. In un sistema interlacciato, vengono trasmesse solo metà delle righe orizzontali alla volta per ogni fotogramma video. Tuttavia, a causa della velocità di trasmissione, della postluminescenza degli schermi e di altre persistenze di visione, lo spettatore percepisce tutti i fotogrammi a risoluzione intera. Tutti gli standard della televisione analogica impiegano l'interlacciamento. Gli standard della televisione digitale includono varianti *interlacciate* e *non interlacciate*. In genere, i segnali interlacciati sono generati dalla scansione interlacciata, mentre i segnali non interlacciati sono generati dalla *scansione progressiva*.

Ciascun fotogramma video interlacciato è composto da due *campi*. Ciascun campo contiene la metà del numero di linee orizzontali presenti nel fotogramma; il *campo superiore* (o *Campo 1*) contiene le linee di numero dispari e il *campo inferiore* (o *Campo 2*) contiene le linee di numero pari. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma nei monitor video interlacciati, prima vengono riprodotte tutte le linee di un campo e quindi quelle dell'altro campo. L'*ordine dei campi* specifica quale campo deve essere riprodotto per primo. Nel video NTSC, i campi vengono riprodotti sullo schermo alla frequenza di circa 60 volte al secondo, pari a una frequenza fotogrammi di circa 30 fotogrammi al secondo.



Scansione interlacciata di campi video interlacciati e scansione progressiva di un fotogramma video non interlacciato
***A.** Per il video interlacciato, viene prima tracciato sullo schermo l'intero campo superiore (linee con numeri dispari), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. **B.** Successivamente, viene tracciato sullo schermo l'intero campo inferiore (linee con numeri pari), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. **C.** Per il video non interlacciato, viene tracciato sullo schermo l'intero fotogramma (tutte le linee in ordine numerico), dall'alto verso il basso, in un'unica operazione.*

I fotogrammi video non interlacciati non sono separati in campi. Nella visualizzazione di ciascun fotogramma video non interlacciato nei monitor *a scansione progressiva*, vengono riprodotte tutte le linee orizzontali, dall'alto verso il basso, in un'unica operazione. I monitor dei computer sono quasi tutti a scansione progressiva e la maggior parte del video visualizzato sui monitor dei computer è di tipo non interlacciato.

I termini *progressivo* e *non interlacciato* sono pertanto strettamente connessi e vengono spesso usati in maniera intercambiabile; tuttavia, il termine *scansione progressiva* si riferisce alla registrazione o alla riproduzione di linee di scansione mediante una videocamera o un monitor, mentre*non interlacciato* si riferisce al fatto che i dati video stessi non sono separati in campi.

La priorità dei campi e l'inversione dei campi

I campi di una clip possono diventare invertiti rispetto all'acquisizione originale in uno dei seguenti modi:

- La scheda di acquisizione video usata per l'acquisizione della ripresa è impostata su una priorità di campi opposta rispetto al dispositivo sorgente.
- Il software di montaggio o animazione con cui è stato effettuato per ultimo il rendering della clip è impostato su una priorità di campi opposta rispetto al dispositivo sorgente.
- La clip è impostata per la riproduzione all'indietro.

Creare clip interlacciate o non interlacciate

Di solito i singoli campi interlacciati non sono visibili. Tuttavia, se riproducete una clip al rallentatore, bloccate un fotogramma o esportate un campo come immagine fissa, è possibile che si possa individuare un singolo campo. Per effettuare queste operazioni è quindi preferibile *deinterlacciare* l'immagine, ossia sostituire coppie di campi consecutivi interlacciati con singoli fotogrammi non interlacciati. Adobe Premiere Pro può generare tali nuovi fotogrammi non interlacciati dai campi di uno o due campi sorgente.

Un artefatto di interlacciamento indesiderato si verifica qualora non vi sia corrispondenza tra l'*ordine dei campi* di una clip e quello di una sequenza. L'*ordine dei campi* specifica se deve essere disegnato prima il campo delle linee dispari (campo superiore) o quello delle linee pari (campo inferiore). Ad esempio, se inserite una clip con ordine dei campi superiore in una sequenza con ordine dei campi inferiore, la riproduzione risulta poco fluida. Per correggere questo problema, potete invertire l'ordine dei campi della clip in modo che corrisponda a quello del progetto. Per invertire l'ordine dei campi, usate l'opzione Inverti priorità campi.

1 Selezionate una clip in un pannello Timeline e scegliete Clip > Opzioni video > Opzioni di campo.

2 Selezionate Inverti priorità campi per cambiare l'ordine di riproduzione dei campi della clip.

3 Selezionate una delle seguenti opzioni di elaborazione:

Nessuna Non viene applicata alcuna opzione di elaborazione. Se selezionate questa opzione, Inverti priorità campi non viene disattivata, se inizialmente attivata.

Interlaccia fotogrammi consecutivi Converte ogni coppia di fotogrammi a scansione progressiva consecutivi nei due campi interlacciati di un singolo fotogramma. La clip viene quindi riprodotta al doppio della frequenza fotogrammi originale. Questa opzione è utile per interlacciare clip create da applicazioni di animazione da cui non è possibile generare fotogrammi interlacciati. Potete ad esempio usarlo per convertire animazioni a scansione progressiva da 60 fps in video interlacciato a 30 fps.

Deinterlaccia sempre Converte i campi interlacciati in fotogrammi a scansione progressiva non interlacciati. Questa opzione è utile per le clip da riprodurre al rallentatore o per bloccare i fotogrammi. Questa opzione elimina un campo (mantenendo il campo specificato come prioritario per il progetto, nell'impostazione Campi della scheda Generale, nella finestra di dialogo Nuova sequenza). Quindi effettua l'interpolazione delle linee mancanti in base alle linee del campo prioritario.

Nota: *In una sequenza in cui Nessun campo (scansione progressiva) è selezionato nel menu Campi, l'opzione Deinterlaccia sempre mantiene il campo superiore. Tuttavia, in questo tipo di sequenza se selezionate anche Inverti priorità campi, l'opzione Deinterlaccia sempre mantiene il campo inferiore.*

Elimina sfarfallio Evita lo sfarfallio di piccoli dettagli orizzontali in un'immagine, sfocando leggermente i due campi. Un oggetto con lo spessore di una singola linea di scansione provoca sfarfallio perché appare in uno solo dei due campi video. Questa opzione sfoca linee consecutive al 50%, ma non interlaccia la clip. È utile nel caso di grafica contenente sottili linee orizzontali.

4 Fate clic su OK.

Per migliorare l'aspetto del video quando la velocità della clip non è al 100%, attivate la fusione fotogrammi. Scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Fondere fotogrammi per un movimento più fluido" a pagina 313

"Modificare le impostazioni della sequenza" a pagina 153

Cambiare l'ordine dei campi di una clip

Nel pannello Progetto, potete cambiare l'ordine dei campi di tutte le istanze di una clip in tutte le sequenze di un progetto.

1 Nel pannello Progetto, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla clip per la quale desiderate cambiare l'ordine dei campi.

2 Selezionate Interpreta metraggio.

3 Scegliete l'opzione Ordine campi desiderata.

4 Fate clic su OK.

Visualizzare la durata totale delle clip selezionate

1 Controllate che il pannello Info sia visibile. In caso contrario, scegliete Finestra > Info.

2 Nel pannello Progetto o Timeline, selezionate le clip di cui volete conoscere la durata totale. Nel pannello Info è mostrato il numero di elementi selezionati e la loro durata totale. Queste informazioni sono utili nel caso in cui intendiate incollare le clip in un'area specifica e dobbiate conoscere l'esatta durata dell'area di destinazione o delle clip sorgenti.

Nota: *Se nel pannello Progetto selezionate delle clip adiacenti, nel pannello Info viene mostrata la durata totale di tutte le clip selezionate. Se invece selezionate clip non contigue in una sequenza, nel pannello Info viene mostrata la durata come intervallo compreso tra l'attacco della prima clip selezionata e lo stacco dell'ultima. Se il vostro scopo è copiare e incollare una clip, la durata di un intervallo riveste maggiore importanza che la somma delle durate di tutte le clip. Se copiate e incollate un gruppo non contiguo di clip della sequenza, le clip incollate occuperanno l'intervallo come riportato nel pannello Info, mentre le aree non selezionate risulteranno vuote.*

Modificare la velocità e la durata per una o più clip

La *velocità* di una clip corrisponde alla velocità di riproduzione rispetto alla velocità alla quale è stata registrata. Inizialmente una clip ha una velocità di riproduzione normale, pari al 100%. (Anche se la frequenza fotogrammi del metraggio sorgente non corrisponde a quella della sequenza, la sequenza concilia automaticamente la differenza. La clip viene riprodotta alla velocità corretta.)

In un pannello Timeline, le clip con velocità modificata vengono indicate sotto forma di percentuale della velocità originale.

La modifica della velocità di una clip comporta l'omissione o la ripetizione dei fotogrammi sorgente durante la riproduzione, accelerando o rallentando pertanto il video o l'audio. Di conseguenza, la modifica della velocità determina un corrispondente cambiamento della durata, a meno che la clip non venga simultaneamente tagliata. Ad esempio, potete scollegare la velocità dalla durata nella finestra di dialogo Velocità/durata della clip. Quindi, se aumentate la velocità, verrà usata una porzione maggiore della clip in modo da colmare la durata tra i punti di attacco e stacco. Se riducete la velocità, verrà usata una porzione minore della clip, in base alla durata richiesta.

Potete scollegare velocità e durata con più clip selezionate e modificare la durata delle clip. Ad esempio, potete modificare le velocità in modo che tutte le clip abbiano la stessa durata.

Se modificate la velocità di una clip con campi interlacciati, potete modificare la modalità di gestione dei campi in Adobe Premiere Pro. Questa regolazione è utile se la velocità scende sotto il 100% della velocità originale. Consultate "Creare clip interlacciate o non interlacciate" a pagina 309.

La durata di una clip è costituita dalla quantità di tempo necessario per la riproduzione dal punto di attacco al punto di stacco. Potete impostare una durata per le clip video o audio, facendo sì che la loro velocità aumenti o diminuisca a seconda delle necessità, per la durata prevista. Potete fare lo stesso per le clip delle immagini fisse ma, naturalmente, senza le modifiche di velocità.

Potete modificare la velocità e la durata di una o più clip contemporaneamente.

Potete inoltre eseguire un montaggio a quattro punti per impostare la velocità di una clip in modo che occupi una determinata durata.

1 In un pannello Timeline o in un pannello Progetto, selezionate una o più clip. Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare le clip in un pannello Timeline o un gruppo di clip contigue in un pannello Progetto. Per selezionare un gruppo di clip non contigue in un pannello Progetto, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulle clip desiderate. Per modificare la velocità o la durata di tutte le clip in un raccoglitore nel pannello Progetto e nei relativi raccoglitori nidificati, selezionate il raccoglitore. Le clip non multimediali presenti nel raccoglitore, come ad esempio sequenze e clip non in linea, non verranno influenzate dalla modifica.

2 Scegliete Clip > Velocità/durata.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare la durata senza modificare la velocità, o viceversa, delle clip selezionate, o viceversa, fate clic sul pulsante di associazione in modo tale che esso mostri un collegamento interrotto . La stessa operazione consente inoltre di modificare la velocità ma non la durata.

La velocità resta allo stesso valore percentuale impostato al momento del taglio delle clip. Viceversa, quando usate questa procedura per modificare solo la velocità, la durata resta allo stesso valore percentuale impostato al momento della modifica della velocità delle clip.

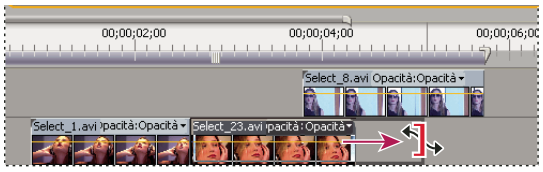
- Per riprodurre le clip all'indietro, selezionate Velocità indietro.
- Per mantenere lo stesso tono audio mentre la velocità o la durata cambia, selezionate Mantieni tono audio.
- Per spostare di conseguenza anche le clip adiacenti, fate clic su Montaggio con scarto, Spostamento clip finali (questa opzione è disponibile solo quando modificate la velocità o la durata delle clip in un pannello Timeline).

4 Fate clic su OK.

Modificare la velocità e la durata della clip con lo strumento dilata frequenza

Potete cambiare la velocità di una clip per adattarla a una durata.

❖ Selezionate lo strumento dilata frequenza e trascinate uno dei due bordi di una clip in un pannello Timeline.



Modificare la velocità di una clip con lo strumento dilata frequenza

Modificare la velocità e la durata della clip con Modifica tempo

Potete modificare la velocità di una porzione video di un'intera clip.

1 In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliere Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip.

2 Trascinare tale fascia in su o in giù per aumentare o diminuire la velocità della clip. Verrà visualizzata una descrizione dei comandi che mostra la modifica della velocità sotto forma di percentuale della velocità originale.

La velocità di riproduzione della porzione di video della clip cambia e la sua durata si espande o si contrae se la velocità aumenta o diminuisce rispettivamente. La porzione audio della clip rimane inalterata da Modifica tempo, sebbene rimanga collegata alla porzione video.

Nota: *se aumentate la lunghezza di una clip in una sequenza rallentandone la velocità, la clip non sovrascrivere un'eventuale clip adiacente. Si espande invece fino a toccare il bordo della clip adiacente. I fotogrammi rimanenti vengono spinti nella parte di coda della clip allungata. Per recuperare questi fotogrammi, create uno spazio vuoto dopo la clip e tagliate il suo bordo destro per rivelarli.*

Fondere fotogrammi per un movimento più fluido

Quando si cambia la velocità di una clip o si crea un output con una frequenza fotogrammi diversa, il movimento può non risultare fluido. Assicuratevi che sia attivata la fusione tra fotogrammi per creare nuovi fotogrammi interpolati che rendono fluido il movimento. La fusione tra fotogrammi è attiva per impostazione predefinita.

❖ Scegliete Clip > Opzioni video > Fusione fotogrammi.

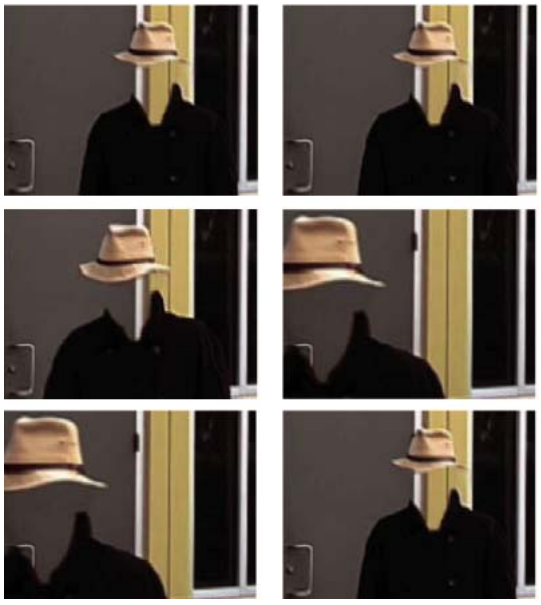
Variare le modifiche in base alla velocità o alla direzione con Modifica tempo

Potete accelerare, rallentare, riprodurre all'indietro oppure eseguire fermi immagine di porzioni video di una clip usando l'effetto Modifica tempo. Con i fotogrammi chiave di velocità potete modificare ripetutamente la velocità all'interno della stessa clip. Consideriamo ad esempio la clip di un uomo che cammina. Potete farlo avanzare rapidamente, rallentarlo all'improvviso, bloccarlo a metà passo o addirittura farlo camminare all'indietro per poi fargli riprendere la marcia in avanti. A differenza dell'effetto Velocità/durata clip che applica una velocità costante all'intera clip, Modifica tempo consente di variare la velocità all'interno della clip. Potete inoltre applicare variazioni graduali in ingresso o in uscita.

La modifica del tempo è applicabile solo a istanze di clip in un pannello Timeline, non a clip master.

Quando modificate la velocità di una clip con audio e video collegati, l'audio resta collegato al video ma mantiene una velocità del 100%, indipendentemente dalle modifiche alla velocità video. L'audio non resta pertanto sincronizzato con il video.

Le variazioni di velocità variabile si ottengono applicando fotogrammi chiave di velocità nel pannello Controllo effetti oppure in una clip in un pannello Timeline. L'applicazione di fotogrammi chiave di velocità nell'uno o nell'altra è analoga all'applicazione di fotogrammi chiave degli effetti Movimento, Opacità o di altro tipo a eccezione di un'unica considerevole differenza: un fotogramma chiave di velocità può essere suddiviso per creare una transizione tra due diverse velocità di riproduzione. Alla prima applicazione a un elemento della traccia, viene immediatamente applicata su uno dei lati del fotogramma chiave di velocità una variazione della velocità di riproduzione. Quando il fotogramma chiave di velocità viene trascinato via ed esteso oltre un fotogramma, le metà formano una transizione di modifica di velocità. A questo punto potete applicare curve lineari o uniformi per variare con gradualità in ingresso o in uscita la velocità di riproduzione. Seguite l'esercitazione video Variable Speed Changes (Cambiamenti di velocità variabili) disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/vid0235_it oppure l'esercitazione video Time Remapping In Premiere Pro CS3 (Mappatura temporale in Premiere Pro CS3) disponibile nel sito Web di Creative COW.



Di solito il metraggio viene visualizzato a velocità costante in un'unica direzione.

La modifica del tempo altera il tempo per intervalli di fotogrammi all'interno di una clip.

***Nota:** è meglio applicare i controlli per la modifica del tempo a una clip nella propria traccia video, o almeno a una traccia non seguita immediatamente da altre clip. Il rallentamento di una qualsiasi parte di una clip determinerà il prolungamento della durata della clip. Se una seconda clip segue immediatamente la clip allungata nella traccia video, la clip allungata verrà automaticamente tagliata nel punto in cui inizia la seconda clip. Per ripristinare i fotogrammi tagliati dalla clip allungata, fate clic sullo strumento selezione traccia. Quindi tenete premuto Maiusc e trascinate la seconda clip verso destra per fare spazio. Vengono così spostate verso destra tutte le clip che si trovano a destra. Fate clic sullo strumento selezione, quindi trascinate verso destra il bordo destro della clip allungata, mettendo in evidenza i fotogrammi tagliati.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Rallentatore e modifica del tempo

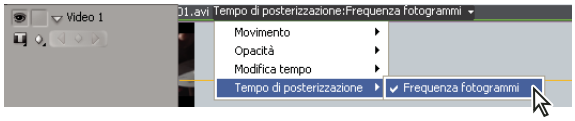
"Aggiungere marcatori" a pagina 208

Creative COW: Time Remapping In Premiere Pro CS3 (Mappatura temporale in Premiere Pro CS3)

Variare la modifica alla velocità di una clip

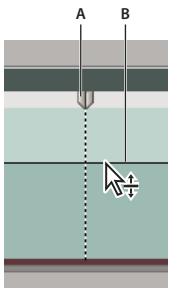
1 In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliete Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.



Scegliere Modifica tempo > Velocità dal controllo di un effetto video.

2 Per impostare un fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su almeno un punto della banda elastica. I fotogrammi chiave di velocità verranno visualizzati nella parte superiore della clip, sopra la banda elastica nella traccia bianca del controllo velocità. Questi fotogrammi possono essere divisi a metà e funzionare come se fossero due fotogrammi chiave per contrassegnare l'inizio e la fine di una transizione di modifica della velocità. Le maniglie di regolazione compaiono anche sulla banda elastica, a metà della transizione di modifica della velocità.



Spostare un fotogramma chiave in alto o in basso. Notate le due metà separabili.
***A.** Fotogramma chiave di velocità* ***B.** Banda elastica*

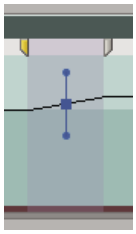
3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate in su o in giù la banda elastica su un lato del fotogramma chiave di velocità per aumentare o ridurre la velocità di riproduzione della porzione. (Facoltativo) Premete Maiusc mentre trascinate per limitare i valori di modifica della velocità a incrementi del 5%.
- Tenete premuto Maiusc e trascinate il fotogramma chiave di velocità verso sinistra o verso destra per cambiare la velocità della porzione a sinistra del fotogramma chiave di velocità.

Variano sia la velocità che la durata del segmento. Se si accelera un segmento di una clip, lo si accorcia, se lo si rallenta lo si allunga.

4 (Facoltativo) Per creare una transizione di velocità, trascinate verso destra la metà destra del fotogramma chiave di velocità oppure verso sinistra quella sinistra.

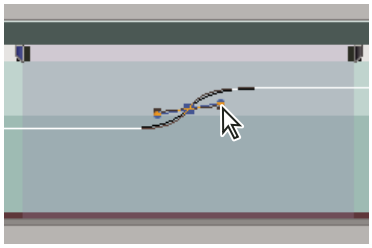
Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità. Nell'area grigia compare un controllo per la curva blu.



Controllo per la curva blu nell'area grigia tra mezzi fotogrammi chiave di velocità

5 (Facoltativo) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di velocità, trascinate una delle maniglie del controllo per la curva.

La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



Trascinare una maniglia di controllo curva per inserire gradualmente una variazione di velocità.

6 (Facoltativo) Per annullare la modifica di velocità della transizione, selezionate la metà indesiderata del fotogramma chiave di velocità e premete Canc.

***Nota:** i valori della velocità per l'effetto Modifica tempo vengono visualizzati nel pannello Controllo effetti solo per riferimento. Non potete modificarli direttamente qui.*

Spostare un fotogramma chiave di velocità non diviso

❖ In un pannello Timeline, fate clic tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) sul fotogramma chiave di velocità non diviso e trascinatelo nella nuova posizione.

Spostare un fotogramma chiave di velocità diviso

❖ Nell'area di traccia di controllo bianca della clip, trascinate l'area ombreggiata in grigio della transizione di velocità nella nuova posizione.

Riprodurre una clip all'indietro e poi in avanti

1 In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliere Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)

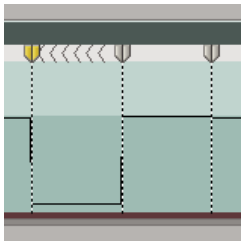
Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.

2 Per creare un fotogramma chiave di velocità , tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica.

3 Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate entrambe le metà del fotogramma chiave di velocità nel punto finale del movimento all'indietro. Una descrizione dei comandi mostra la velocità sotto forma di percentuale negativa della velocità originale. Il Monitor programma visualizza due schermate contigue che mostrano il fotogramma statico dal quale avete iniziato a trascinare e un fotogramma di aggiornamento dinamico al quale si conclude la riproduzione all'indietro prima che riprenda la riproduzione in avanti. Al termine del trascinamento, quando rilasciate il pulsante del mouse, alla porzione di riproduzione in avanti viene aggiunto un ulteriore segmento. Il nuovo segmento ha una durata pari a quella del segmento creato. Un ulteriore fotogramma chiave di velocità viene inserito all'estremità di questo secondo segmento. Nella traccia di controllo velocità vengono visualizzate parentesi angolari rivolte a sinistra che indicano la sezione della clip riprodotta in senso inverso.

Il segmento verrà riprodotto all'indietro alla massima velocità dal primo fotogramma chiave al secondo. Quindi viene riprodotto in avanti alla massima velocità dal secondo al terzo fotogramma chiave. Infine torna al fotogramma dal quale è iniziato il movimento all'indietro. Questa operazione prende il nome di *palindromo inverso*.

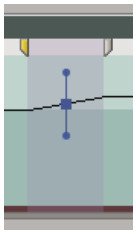
È possibile creare un segmento che venga riprodotto in senso inverso senza tornare alla riproduzione in avanti. Utilizzate lo strumento lametta o taglia per rimuovere il segmento della clip con la sezione di riproduzione in avanti.



Fotogrammi chiave, parentesi angolari rivolte a sinistra e banda elastica in un palindromo inverso

4 (Facoltativo) Potete creare una transizione di velocità per qualsiasi parte del cambiamento di direzione. Trascinate verso destra la metà destra del fotogramma chiave di velocità oppure verso sinistra quella sinistra.

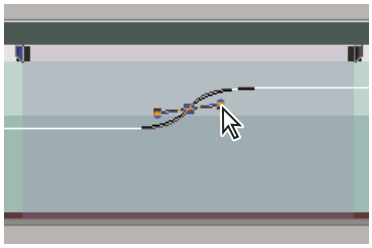
Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità. Nell'area grigia compare un controllo per la curva blu.



Controllo per la curva blu nell'area grigia tra mezzi fotogrammi chiave di velocità

5 (Facoltativo) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di direzione, trascinate una delle maniglie del controllo per la curva.

La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



Trascinare una maniglia di controllo curva per inserire gradualmente una variazione di velocità.

Rimuovere l'effetto Modifica tempo

Non è possibile attivare e disattivare l'effetto Modifica tempo come si fa con altri effetti. L'attivazione e disattivazione di Modifica tempo agisce sulla durata dell'istanza della clip in un pannello Timeline e applica in effetti una modifica. Dovete invece utilizzare il controllo Attiva/disattiva animazione nel pannello Controllo effetti.

1. Fate clic sulla scheda Controllo effetti per attivare il pannello.
2. Fate clic sul triangolino accanto a Modifica il tempo per aprirlo.
3. Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione accanto alla parola Velocità per impostare in posizione disattivata.

Questa azione elimina qualsiasi fotogramma chiave di velocità esistente e disabilita Modifica tempo per la clip selezionata.

Nota: *per riattivare Modifica tempo, fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per porlo in posizione attiva. Non è possibile utilizzare Modifica tempo se questo pulsante è in posizione disattivata.*

Modificare la durata predefinita delle immagini fisse

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. In Durata predefinita delle immagini fisse, specificate il numero di fotogrammi da usare come durata predefinita delle immagini fisse.

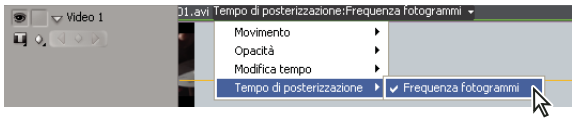
Nota: *la modifica della durata predefinita non cambia la durata delle immagini fisse già presenti in una sequenza.*

Fermare un fotogramma

Potete fermare un fotogramma di una clip per un tempo predefinito o per l'intera durata della clip, come se l'aveste importato come fermo immagine. Se fermate un fotogramma solo per una parte della clip, potete anche creare una transizione di velocità in ingresso o in uscita dal fermo fotogramma.

Fermare un fotogramma per una porzione di clip

1. In un pannello Timeline, fate clic sul menu Effetto della clip e scegliere Modifica tempo > Velocità. (Il menu Effetto della clip viene visualizzato accanto al nome di file di ciascuna clip di una traccia video. Per visualizzarlo può essere necessario ingrandire la clip con lo zoom.)



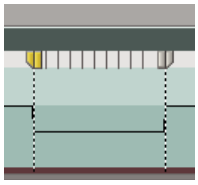
Scegliere Modifica tempo > Velocità dal controllo di un effetto video.

Attraverso il centro della clip, viene visualizzata una banda elastica orizzontale per controllare la velocità della clip. Nella clip viene visualizzata una sfumatura in colore contrastante sopra e sotto la linea di demarcazione della velocità 100%. Nella parte superiore della clip viene visualizzata una traccia bianca del controllo velocità, proprio sotto la barra del titolo della clip.

2 Per creare un fotogramma chiave di velocità , tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica.

3 Tenendo premuto Ctrl+Alt (Windows) o Opzione+Comando (Mac OS), trascinate il fotogramma chiave di velocità nel punto in cui terminare il fermo fotogramma.

Nel punto in cui è stato rilasciato il primo fotogramma chiave ne viene creato un secondo. I mezzi fotogrammi chiave interni, i fotogrammi chiave di blocco, assumono un aspetto quadrato rispetto ai normali fotogrammi chiave di velocità. Non è possibile trascinare un fotogramma chiave di blocco, a meno che non creiate un'apposita transizione di velocità. Nella traccia di controllo velocità vengono visualizzate tacche verticali che indicano il segmento della clip con la riproduzione dei fermi fotogramma.



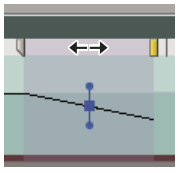
Fotogrammi chiave di velocità quadrati e tacche verticali a indicare la sezione del fermo fotogramma di una clip

4 (Facoltativo) Per creare una transizione di velocità in entrata o in uscita dal fermo fotogramma, trascinate verso sinistra la metà sinistra del fotogramma chiave di velocità oppure verso destra la metà destra.

Tra le metà del fotogramma chiave di velocità verrà visualizzata un'area grigia che indica la lunghezza della transizione di velocità. La banda elastica forma una sfumatura tra le due metà che indica una modifica graduale di velocità.

Dopo aver creato una transizione di velocità, potete trascinare un fotogramma chiave di blocco. Il trascinamento del primo fotogramma chiave di blocco lo fa scivolare in un nuovo fotogramma multimediale in cui bloccarlo. Trascinare il secondo, modifica solo la durata del fotogramma bloccato.

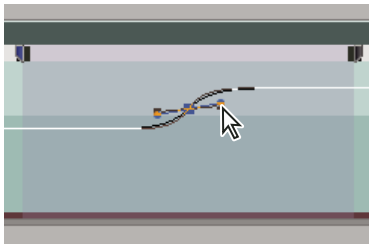
5 (Facoltativo) Per assicurarsi che venga visualizzato il controllo per la curva blu, fate clic sull'area grigia nella traccia di controllo velocità tra le metà del fotogramma chiave.



Controllo per la curva blu nell'area grigia tra le metà del fotogramma chiave di velocità di un fermo fotogramma

6 (Facoltativo) Per modificare l'accelerazione o la decelerazione della variazione di velocità, trascinare una delle maniglie del controllo per la curva.

La variazione di velocità viene applicata in modo graduale in ingresso o in uscita a seconda della curvatura della sfumatura velocità.



Trascinare una maniglia di controllo della curva per applicare un ingresso graduale di modifica della velocità a un fermo fotogramma

Fermo fotogramma video per la durata di una clip

Potete fermare un fotogramma in corrispondenza del punto di attacco o stacco di una clip oppure all'altezza di un marcatore 0 (zero), se presente.

1. Selezionate una clip in un pannello Timeline.
2. Per fermare un fotogramma diverso dal punto di attacco o stacco, aprite la clip nel monitor Sorgente e impostate Marcatore 0 (zero) sul fotogramma da fermare.
3. Scegliete Clip > Opzioni video > Fermo fotogramma.
4. Selezionate Ferma su e scegliete nel menu il fotogramma da fermare.
5. Specificate le opzioni riportate di seguito secondo le necessità del caso, quindi fate clic su OK:

Filtri fermo fotogramma Impedisce che eventuali impostazioni di effetti per fotogrammi chiave vengano attivate durante la clip. Le impostazioni degli effetti usano i valori del fotogramma fermato.

Deinterlaccia Rimuove un campo da una clip video interlacciata e raddoppia il campo rimanente, in modo da nascondere eventuali artefatti di interlacciamento (come le *distorsioni nella definizione dei contorni*) nel fotogramma fermato.

Nota: *se il fermo fotogramma è stato impostato su un punto di attacco o di stacco, la modifica del punto di montaggio non cambia il fermo fotogramma. Se il blocco è stato impostato su Marcatore 0, spostando il marcatore cambia anche il fotogramma visualizzato.*

Correzione colore

Regolazione del colore e della luminanza

Nei video la correzione del colore include la regolazione della tonalità (colore o cromaticità) e della luminanza (luminosità e contrasto) di un'immagine. La regolazione del colore e della luminanza di clip video consente di creare aspetti particolari, eliminare dominanti di colore, correggere parti troppo scure o troppo chiare, impostare livelli che siano compatibili con le esigenze di trasmissione televisiva o far corrispondere i colori da una scena all'altra. Anche gli effetti sono in grado di correggere colore e luminanza per evidenziare o allontanare l'attenzione da un dettaglio della clip.

Potete trovare gli effetti di regolazione di colore e luminanza nel raccoglitore Correzione colore all'interno del raccoglitore Effetti video. Benché anche altri effetti permettano di regolare colore e luminanza, gli effetti Correzione colore sono concepiti per eseguire regolazioni di precisione.

Gli effetti Correzione colore vengono applicati alla clip con le stesse modalità degli effetti standard. Potete regolare le proprietà degli effetti nel pannello Controllo effetti. Gli effetti Correzione colore e di altro tipo sono basati sulle clip. Ciononostante, possono essere applicati a più clip eseguendo la nidificazione delle sequenze. Per informazioni sulla nidificazione delle sequenze, consultate "Nidificare sequenze" a pagina 164.

Nota: *per ulteriori informazioni, consultate "Effetto Colori diffusione televisiva" a pagina 373.*

Potete utilizzare l'effetto Colori diffusione televisiva per regolare i colori di una clip in base agli standard di trasmissione televisiva.

Per eseguire la correzione dei colori, è utile utilizzare il vettorscopio o l'oscilloscopio di Adobe Premiere Pro (oscilloscopio YC, allineamento RGB e allineamento YCbCr) che consentono di analizzare il colore e la luminanza di una clip. Potete visualizzare il vettorscopio o l'oscilloscopio in un monitor di riferimento separato agganciato al monitor Programma, così da poter verificare i livelli video mentre apportate le regolazioni. Per informazioni sul vettorscopio e l'oscilloscopio, consultate "Il vettorscopio e l'oscilloscopio" a pagina 135. Per vedere un filmato e un'esercitazione su come correggere i colori, consultate http://www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_fastcolor_it.

Correggere l'esposizione: Immagine sovraesposta con la forma d'onda nei limiti superiori della scala IRE (a sinistra) e immagine corretta con la forma d'onda entro 7,5 e 100 IRE (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Correttore rapido colore" a pagina 376

Correggere facilmente il colore del video

"Effetto Correttore luma" a pagina 379

"Effetto Curva luma" a pagina 380

"Effetto Correttore colori RGB" a pagina 381

"Effetto Curve RGB" a pagina 382

"Effetto Correttore colori a tre vie" a pagina 383

"Effetto Limitatore video" a pagina 386

Impostazione di uno spazio di lavoro Correzione colore

Di seguito viene suggerita una procedura per l'impostazione dello spazio di lavoro per la correzione del colore. Si tratta semplicemente di un punto di partenza con il quale potete configurare lo spazio di lavoro più adatto al vostro stile.

1. (Facoltativo) Collegate al computer un monitor NTSC o PAL. Se create video per la diffusione televisiva, è fondamentale visualizzarli su un monitor NTSC o PAL per godere di un'anteprima monitor adeguata.
2. Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Correzione colore.

Per vedere un raffronto prima e dopo la correzione del colore, potete visualizzare la clip master nel monitor Sorgente da confrontare con il monitor Programma oppure selezionare l'opzione per anteprima a schermo suddiviso disponibile negli effetti Correzione colore.

3 Accertatevi che non sia selezionata Qualità bozza nel menu del monitor Programma. Se possibile, scegliete Massima qualità. Se le prestazioni del computer ne risentono, scegliete in sostituzione Qualità automatica.

4 (Facoltativo) Scegliete Monitor di riferimento dal menu Finestra. Spostate il monitor di riferimento in una posizione visibile e il monitor Programma di conseguenza.

Nota: *per impostazione predefinita, nel menu del monitor di riferimento è selezionata l'opzione Aggancia a monitor Programma.*

5 Scegliete uno degli oscilloscopi seguenti dal menu del monitor di riferimento:

Nota: *potete anche visualizzare un oscilloscopio nel monitor Programma anziché in quello di riferimento.*

Vettorscopio Presenta un diagramma circolare, simile a un selettore colore, che mostra le informazioni sulla crominanza del video. Il vettorscopio risulta utile per eseguire regolazioni del colore.

Oscilloscopio YC Mostra i valori di luminanza (in verde nell'oscilloscopio) e di crominanza (in blu) della clip.

Allineamento YCbCr Mostra forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di differenza tra luminanza e colore relativi al segnale video. Gli utenti che hanno dimestichezza con la visualizzazione delle forme d'onda YUV possono usare questo oscilloscopio per eseguire regolazioni del colore e della luminanza.

Allineamento RGB Mostra le forme d'onda rappresentative dei livelli dei canali di rosso, verde e blu di una clip. Questo grafico è molto utile per mettere a confronto i tre canali.

Tutto Mostra tutti gli oscilloscopi in un singolo monitor.

Vett./Osc. YC/Allin. YCbCr Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento YCbCr in un solo monitor.

Vett./Osc. YC/Allin. RGB Mostra vettorscopio, oscilloscopio YC e allineamento RGB in un solo monitor.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il vettorscopio e l'oscilloscopio" a pagina 135

Applicazione degli effetti Correzione colore

La procedura descritta di seguito fornisce una panoramica generale sull'applicazione degli effetti Correzione colore. Consultate le sezioni seguenti di questo capitolo per informazioni su come effettuare le regolazioni mediante controlli specifici.

1 Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore. Se possibile, verificate che al computer sia collegato un monitor NTSC o PAL.

2 Applicate uno degli effetti Correzione colore alla clip in un pannello Timeline.

Nota: *se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.*

3 Nel pannello Controllo effetti espandete l'effetto Correzione colore.

4 Spostate l'indicatore del tempo corrente su un fotogramma significativo, che agisca da esempio per i colori da correggere.

5 (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima da impiegare durante la correzione del colore:

- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.

- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

6 (Facoltativo) Utilizzate il controllo Definizione gamma tonale per definire le aree d'ombra, di mezzitoni e di luce della clip. Potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare le gamme tonali definite. Al termine, utilizzate il menu Gamma tonale per scegliere l'opzione che consente di limitare le correzioni di colore a una specifica gamma tonale. Consultate anche "Definire le gamme tonali di una clip" a pagina 332.

Nota: *solo gli effetti Correttore luma, Correttore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di applicare le regolazioni a una gamma tonale specifica.*

7 (Facoltativo) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere. Consultate anche "Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 333.

Nota: *tutti gli effetti Correzione colore dispongono dei controlli Correzione colore secondaria, fatta eccezione per gli effetti Correttore rapido colori e Limitatore video.*

8 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per correggere il bilanciamento colore e la saturazione utilizzando i selettori dei colori, regolate i selettori Bilanciamento tonalità e Angolo o i controlli numerici presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione" a pagina 325.
- Per correggere la luminanza o il colore utilizzando un controllo per le curve, utilizzate le regolazioni per le curve presenti nell'effetto Curva luma o Curve RGB. Consultate anche "Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 328.
- Per correggere la luminanza impostando i livelli di nero, grigio e bianco, utilizzate i controlli per questi livelli presenti nell'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Regolare la luminanza utilizzando i livelli" a pagina 329.
- Consultate "Effetto Correttore luma" a pagina 379 ed "Effetto Correttore colori RGB" a pagina 381.

Per correggere la luminanza o il colore mediante i controlli numerici, utilizzate i controlli presenti nell'effetto Correttore luma o Correttore Colore RGB.

Utilizzate i fotogrammi per animare le regolazioni eseguite con la correzione colore. Questa funzione è particolarmente utile quando le luci di una clip cambiano. Consultate anche "I fotogrammi chiave" a pagina 426.

9 (Facoltativo) Applicate l'effetto Limitatore video dopo aver eseguito le correzioni dei colori per adeguare il segnale video agli standard di trasmissione televisiva, preservando il più possibile la qualità dell'immagine. È consigliabile utilizzare l'oscilloscopio YC per garantire che il segnale video rientri nei livelli da 7,5 a 100 IRE.

Consultate "Effetto Limitatore video" a pagina 386.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Il vettorscopio e l'oscilloscopio" a pagina 135

Rimuovere rapidamente una dominante di colore

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli che consentono di bilanciare rapidamente i colori affinché il bianco, i grigi e il nero risultino neutri. La regolazione che rende neutra la dominante di colore in un'area campionata viene applicata a tutta l'immagine. Questa operazione è in grado di rimuovere la dominante di tutti i colori. Ad esempio, se l'immagine presenta una fastidiosa dominante bluastra, quando campionate un'area che dovrebbe essere bianca, il controllo Bilanciamento del bianco aggiunge il giallo per neutralizzare la dominante bluastra. La regolazione del giallo viene aggiunta a tutti i colori della scena, eliminando quindi la dominante di colore dalla scena.

1 Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Regolare la luminanza utilizzando i livelli" a pagina 329.

2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

3 (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

4 Selezionate il contagocce per il Bilanciamento bianco e fate clic per campionare un'area del monitor Programma. È consigliabile campionare un'area che si presuma sia bianca.

Se desiderate apportare la regolazione a un solo colore a una gamma di colori specifica della clip, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria del Correttore colori a tre vie.

5 (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area dell'immagine in grigio medio, selezionate il contagocce Bilanciamento del grigio e fate clic su un'area che si supponga sia in grigio medio.
- Per effettuare il bilanciamento del colore neutralizzando un'area nera dell'immagine, selezionate il contagocce Bilanciamento del nero e fate clic su un'area che si supponga sia nera.

Il controllo Bilanciamento del grigio corregge l'area campionata trasformandola in grigio neutro e il controllo Bilanciamento del nero corregge l'area campionata trasformandola in nero neutro. Come accade per il controllo Bilanciamento del bianco, queste regolazioni influenzano tutti i colori della clip.

***Nota:** in alternativa, potete fare clic sul campione di colore accanto ai contagocce e utilizzare il Selettore colore di Adobe per selezionare un colore campione.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 333

"Effetto Correttore rapido colore" a pagina 376

"Effetto Correttore colori a tre vie" a pagina 383

Correggere rapidamente la luminanza

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli automatici per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip. Per vedere un filmato su come correggere i colori e la luminanza con il Correttore rapido colore, consultate http://www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_fastcolor_it.

1 Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate il Correttore colori rapido o il Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Applicare effetti alle clip" a pagina 290.

2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

3 (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

4 Fate clic su uno dei pulsanti seguenti per regolare rapidamente la luminanza adeguandola agli standard di trasmissione televisiva:

Livello di nero automatico Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7,5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

Contrasto automatico Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

Livello di bianco automatico Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Correggere facilmente il colore del video

Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione

Gli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie dispongono dei selettori colore Bilanciamento tonalità e Angolo, oltre al controllo Saturazione, per un corretto bilanciamento del video. Il bilanciamento colore consente di bilanciare i componenti rosso, verde e blu per creare il colore desiderato di bianco e grigio neutro di un'immagine. A seconda dell'effetto desiderato, potete scegliere di non rendere totalmente neutro il bilanciamento colore di una clip. Potete scegliere di assegnare una dominante di colore calda (rossastra) a una scena di vita familiare oppure fredda (bluastra) alle scene di un documentario su un crimine.

Per eseguire regolazioni mediante il selettore colore e il controllo Saturazione, è utile aprire il monitor di riferimento per visualizzare il vettorscopio agganciato al video composito nel monitor Programma.

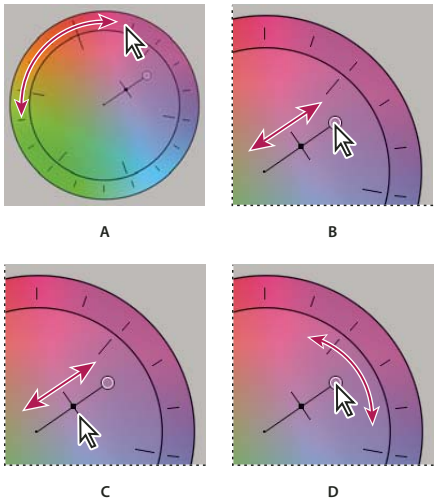
Il selettore colore consente le seguenti regolazioni:

Angolo tonalità Ruota il colore verso un colore di destinazione. Spostando verso sinistra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il verde. Spostando verso destra la parte esterna del selettore, i colori vengono ruotati verso il rosso.

Intensità bilanciamento Controlla l'intensità del colore inserito nel video. Spostando il cerchio fuori dal centro, l'intensità aumenta. Potete eseguire una regolazione di precisione dell'intensità spostando la maniglia Guadagno bilanciamento.

Guadagno bilanciamento Influenza il grado di finezza delle regolazioni Intensità bilanciamento e Angolo bilanciamento. Mantenendo la maniglia perpendicolare del controllo vicino al centro del selettore, si ottengono regolazioni molto precise. Spostando la maniglia verso la parte esterna, la regolazione risulta molto granulosa.

Angolo bilanciamento Porta il colore verso un colore di destinazione. Spostando il cerchio Intensità bilanciamento verso una tonalità specifica, il colore viene spostato di conseguenza. L'intensità dello spostamento viene controllato dalla regolazione combinata dei valori Intensità bilanciamento e Guadagno bilanciamento.



Regolazioni della correzione colore mediante il selettore colore
***A.** Angolo tonalità **B.** Intensità bilanciamento **C.** Guadagno bilanciamento **D.** Angolo bilanciamento*

Il cursore Saturazione controlla la saturazione del colore nel video. Portando il cursore su 0, si riduce la saturazione dell'immagine, visualizzando quindi solo i valori di luminanza (immagine composta da bianco, toni di grigio e nero). Spostando il cursore verso destra, la saturazione aumenta.

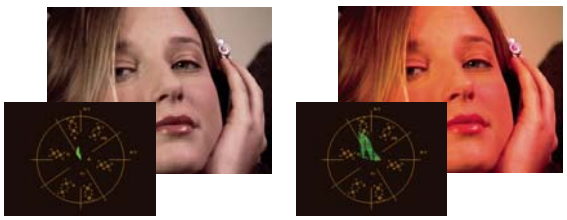


Immagine con saturazione ridotta (a sinistra) e immagine con saturazione normale (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Vettorscopio" a pagina 136

Regolare bilanciamento colore e saturazione

Benché nella procedura seguente le regolazioni vengono effettuate mediante il selettore colore, le stesse regolazioni sono possibili immettendo i valori numerici o utilizzando i controlli dei cursori disponibili negli effetti Correttore rapido colore e Correttore colori a tre vie.

1. Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore.
2. Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Applicare effetti alle clip" a pagina 290.
3. Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.
4. (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

5 (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare la correzione colore a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione colore viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici. Consultate anche "Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 333.

6 Per regolare il bilanciamento del colore, effettuate una delle seguenti operazioni utilizzando il selettore colore:

- Per modificare tutti i colori senza influenzare il guadagno o l'intensità, ruotate la parte esterna del selettore. Ruotando verso sinistra, tutti i colori vengono ruotati verso il verde. Ruotando verso destra, tutti i colori vengono ruotati verso il rosso.

Se ruotate la parte esterna del selettore colore (a sinistra), l'angolo tonalità viene modificato (a destra).

- Per spostare i colori verso un colore di destinazione regolando guadagno e intensità, trascinate il cerchio Intensità bilanciamento fuori dal centro portandolo verso il colore che desiderate inserire nell'immagine. Quanto più lontano dal centro trascinate Intensità bilanciamento, tanto più intenso sarà il colore inserito. Trascinate la maniglia Guadagno bilanciamento per eseguire la regolazione di precisione di Intensità bilanciamento. Potete effettuare una regolazione molto precisa.

Regolare Guadagno bilanciamento per ottimizzare l'impostazione Intensità bilanciamento.

***Nota:** l'effetto Correttore colori a tre vie consente di eseguire regolazioni separate alle tre gamme tonali usando singoli selettori per ombre, mezzitoni e luci.*

7 Usate il controllo Saturazione per regolare la saturazione del colore nell'immagine. Se spostate il cursore verso sinistra (valore più basso), la saturazione dei colori si riduce. Se spostate il cursore verso destra (valori più alti), la saturazione del colore aumenta.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Modifica e correzione del colore dei filmati

Regolare colore e luminanza utilizzando le curve

La regolazione delle curve relative agli effetti Curva luma e Curve RGB, come accade per i cursori dei livelli degli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie, consente di correggere l'intera gamma tonale o solo una gamma di colori selezionata in una clip video. A differenza dei livelli, però, che dispongono di sole tre regolazioni (livello di nero, livello di grigio e livello di bianco), gli effetti Curva luma e Curve RGB consentono di regolare fino a 16 punti diversi all'interno della gamma tonale di un'immagine (dalle ombre alle luci).

L'apertura di un oscilloscopio del monitor di riferimento agganciato al monitor Programma consente di visualizzare i valori di luminanza o colore oppure entrambi mentre si eseguono le regolazioni delle curve. Se utilizzate il vettorscopio, dovrebbe esserci un'ombreggiatura verde minima nelle aree esterne al centro del grafico. Tali aree definiscono il livello di saturazione del colore.

1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.

2 Trascinate uno dei seguenti effetti sulla clip in un pannello Timeline:

Curva luma Regola principalmente la luminanza. Ricordate che la regolazione della luminanza influenza la saturazione percepita dei colori.

Curve RGB Corregge colore e luminanza.

Nota: *se una clip è selezionata in un pannello Timeline potete trascinare l'effetto nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.*

3 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Curva luma o Curve RGB.

4 (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:

- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

5 (Facoltativo) Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria se desiderate correggere l'esposizione per un colore o una gamma di colori specifici. Utilizzate lo strumento contagocce o i controlli Correzione colore secondaria per specificare i colori da correggere.

6 Effettuate una delle operazioni seguenti per eseguire le regolazioni della curva:

- Per regolare la luminanza, fate clic per aggiungere un punto al grafico Luma o Master, quindi trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato.
- Per regolare colore e luminanza utilizzando l'effetto Curve RGB, fate clic per aggiungere un punto nel grafico appropriato e regolate tutti i canali di colore (Master), il canale rosso, il canale verde o il canale blu. Trascinate per modificare la forma della curva. Piegando la curva verso l'alto i valori dei pixel vengono schiariti, piegandola verso il basso i valori dei pixel vengono scuriti. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato.

Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Durante la regolazione, fate attenzione all'eventuale presenza di striature, disturbi o polarizzazione nell'immagine. Se notate questi problemi, riducete il valore che state regolando.

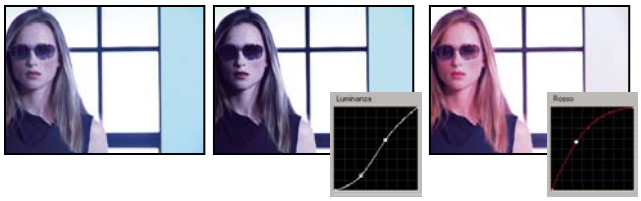


Immagine originale (a sinistra), con regolazione della luminanza (al centro) e con regolazione del colore (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 333

"Effetto Curva luma" a pagina 380

"Effetto Curve RGB" a pagina 382

"Impostazione di uno spazio di lavoro Correzione colore" a pagina 321

Regolare la luminanza utilizzando i livelli

Gli effetti Correttore colori rapido e Correttore colori a tre vie dispongono di controlli per i livelli di input e output per l'esecuzione rapida di correzioni alla luminanza di una clip. Tali controlli sono simili a quelli della finestra di dialogo dei livelli di Photoshop. Nell'effetto Correttore colori rapido le impostazioni del controllo vengono applicate ai tre canali di colore della clip. L'effetto Correttore colori a tre vie consente di applicare le regolazioni dei livelli all'intera gamma tonale della clip, a una gamma totale specifica o a una gamma di colori particolare.

1 (Facoltativo) Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore. Per regolare la luminanza, è consigliabile visualizzare l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento agganciato al monitor Programma.

2 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Correzione colore.

3 Trascinate l'effetto Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie sulla clip in un pannello Timeline.

Se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.

4 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

5 (Facoltativo) Effettuate una delle operazioni seguenti per impostare le opzioni di anteprima:

- Per visualizzare solo i valori di luminanza di una clip, scegliete Luma dal menu Output. Questa opzione influenza esclusivamente l'anteprima presentata nel monitor Programma e non elimina il colore dal video.
- Per visualizzare il risultato prima e dopo l'applicazione dell'effetto in un unico monitor, selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

6 (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare la correzione a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, la correzione viene applicata all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.

- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce e i cursori oppure immettete i valori numerici. Consultate anche "Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 333.

7 Utilizzate i cursori dei livelli di output per impostare i livelli di nero e di bianco massimi:

Cursore output nero Controlla l'output risultante delle ombre. È predefinito il valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più chiaro per l'ombra più scura.

Cursore output bianco Controlla l'output risultante delle luci. È predefinito il valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Spostando il cursore verso destra si specifica un valore più scuro per la luce più luminosa.

Se è visualizzato l'oscilloscopio YC in un monitor di riferimento, regolate i cursori di output nero e bianco affinché i livelli di nero e bianco massimi dell'oscilloscopio rientrino tra 7,5 e 100 IRE. Ciò garantisce che i livelli rientrino negli standard di trasmissione televisiva.

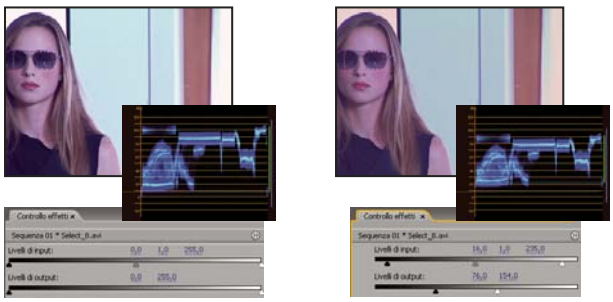


Immagine originale (a sinistra) e con correzione di bianco e nero rientranti negli standard di trasmissione televisiva (a destra)

8 Utilizzate i seguenti controlli per impostare i livelli di input per nero, grigio e bianco:

Contagocce livello di nero Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output nero. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più scuro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire l'ombra più scura dell'immagine.

Contagocce livello di grigio Associa il tono campionato a un grigio medio (livello 128). Ciò modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il grigio medio dell'immagine.

Contagocce livello di bianco Associa il tono campionato all'impostazione del cursore di output bianco. Fate clic su un'area del monitor Programma che si desidera abbia il valore più chiaro nell'immagine. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire la luce più chiara dell'immagine.

Cursore del livello di input nero Associa il livello di input nero all'impostazione del cursore di output nero. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 0, con il quale i pixel sono completamente neri. Se il livello di output nero è stato regolato su 7,5 IRE o oltre, l'ombra più scura verrà associata a tale livello.

Cursore del livello di input grigio Controlla i mezzitoni e modifica i valori di intensità della gamma centrale dei toni di grigio senza interferire eccessivamente sulle luci e le ombre.

Cursore del livello di input bianco Associa il livello di input bianco all'impostazione del cursore di output bianco. Per impostazione predefinita, questo cursore è impostato sul valore 255, con il quale i pixel sono completamente bianchi. Se il livello di output bianco è stato regolato su 100 IRE o meno, la luce più chiara verrà associata a tale livello.

Nota: *potete anche regolare i livelli di input e output passando con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o digitando un valore per Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input, Livello di nero di output e Livello di bianco di output.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Correttore rapido colore" a pagina 376

"Effetto Correttore colori a tre vie" a pagina 383

"Definire le gamme tonali di una clip" a pagina 332

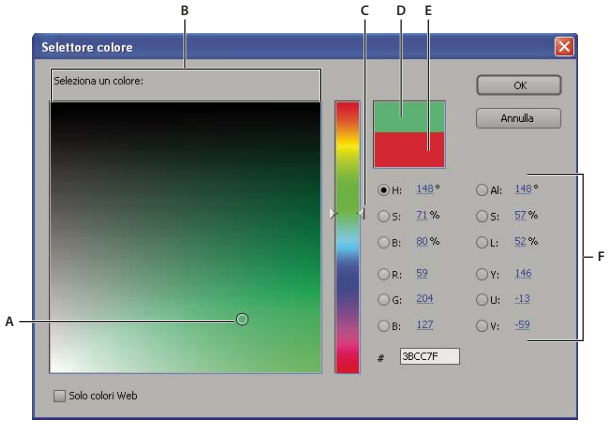
"Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 333

Selezionare un colore con il Selettore colore di Adobe

Potete utilizzare il Selettore colore di Adobe per impostare i colori di destinazione in alcuni effetti di regolazione del colore e della gamma tonale. Facendo clic su un campione colore nei controlli di un effetto viene aperto il Selettore colore di Adobe.

Quando selezionate un colore nel Selettore colore di Adobe, vengono contemporaneamente visualizzati i valori numerici relativi a HSB, RGB, HSL, YUV e i numeri esadecimali. È utile per visualizzare come le diverse modalità colore descrivono un colore.

Nel Selettore colore di Adobe potete selezionare colori basati su modelli colori HSB (tonalità, saturazione, luminosità), RGB (rosso, verde, blu), HSL (tonalità, saturazione, luminanza) o YUV (luminanza e canali di differenza colori) oppure specificare un colore utilizzando i corrispondenti valori esadecimali. Se selezionate l'opzione Solo colori Web, il Selettore colore di Adobe viene configurato in modo da consentire la scelta solo tra i colori sicuri per Internet. Il campo del colore presente nel Selettore colore di Adobe può mostrare componenti cromatici nei modelli colore HSB, RGB, HSL o YUV.



Selettore colore di Adobe
A. *Colore selezionato* ***B.*** *Campo del colore* ***C.*** *Cursore del colore* ***D.*** *Colore regolato* ***E.*** *Colore originale* ***F.*** *Valori del colore*

1 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sulla proprietà Campione colore affinché un effetto visualizzi il Selettore colore.

2 Selezionate il componente da usare per visualizzare lo spettro dei colori:

H Visualizza tutte le tonalità nel cursore del colore. La selezione di una tonalità nel cursore del colore determina la visualizzazione della gamma di saturazione e luminosità della tonalità selezionata nello spettro dei colori, con la saturazione che aumenta da sinistra a destra e la luminosità che aumenta dal basso all'alto.

S Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore che diminuisce fino alla luminosità minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore del cursore e la saturazione minima nella parte inferiore.

B (nella sezione HSB) Visualizza tutte le tonalità dello spettro dei colori, con la saturazione massima nella parte superiore che diminuisce fino alla saturazione minima nella parte inferiore. Il cursore del colore visualizza il colore selezionato nello spettro dei colori, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore.

R Visualizza il componente di colore rosso nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del rosso consente di miscelare una quantità maggiore di rosso nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

G Visualizza il componente di colore verde nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore rosso e blu. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del verde consente di miscelare una quantità maggiore di verde nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

B (nella sezione RGB) Visualizza il componente di colore blu nel cursore del colore, con la luminosità massima nella parte superiore del cursore e la luminosità minima nella parte inferiore. Se il cursore del colore è impostato sulla luminosità minima, lo spettro dei colori visualizza i colori creati dai componenti di colore verde e rosso. L'uso del cursore del colore per aumentare la luminosità del blu consente di miscelare una quantità maggiore di blu nei colori visualizzati nello spettro dei colori.

3 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Trascinate i triangolini lungo il cursore del colore o fate clic all'interno del cursore del colore per regolare i colori visualizzati nello spettro dei colori.
- Fate clic o trascinate all'interno dello spettro dei colori quadrato grande per selezionare un colore. Un marcatore circolare indica la posizione del colore nello spettro dei colori.

Nota: *durante la regolazione del colore con il cursore del colore e lo spettro dei colori, i valori numerici cambiano a indicare il nuovo colore. Il rettangolo nell'angolo superiore destro del cursore del colore visualizza il nuovo colore; il rettangolo inferiore visualizza il colore originale.*

- Per HSB, specificate la tonalità (H) come angolo con un valore compreso tra 0° e 360°, corrispondente alla posizione della ruota dei colori. Specificate la saturazione (S) e la luminosità (B) come percentuali (da 0 a 100).
- Per RGB, specificate i valori dei componenti.
- Per # immettete un valore di colore in formato esadecimale.

Definire le gamme tonali di una clip

Gli effetti Correttore luma, Correttore colore RGB e Correttore colori a tre vie consentono di definire le gamme tonali per ombre, mezzitoni e luci, così da poter applicare la correzione colore a una gamma tonale specifica dell'immagine. Se utilizzata in concomitanza con i controlli Correzione colore secondari, la definizione di una gamma tonale permette di semplificare l'applicazione delle regolazioni a elementi specifici di un'immagine.

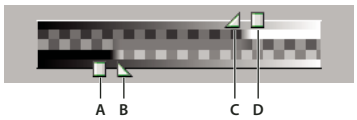
1 Selezionate la clip da correggere in un pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luma, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.

2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luma, Correttore colore RGB o Correttore colori a tre vie.

3 (Facoltativo) Scegliete Gamma tonale dal menu Output per visualizzare una presentazione a tre toni delle aree di ombre, mezzitoni e luci dell'immagine.

L'anteprima Gamma tonale viene aggiornata man mano che si apportano le modifiche con i controlli Definizione gamma tonale.

4 Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Definizione gamma tonale.



Controllo Definizione gamma tonale
***A.** Soglia ombra **B.** Morbidezza ombra **C.** Morbidezza luce **D.** Soglia luce*

5 Trascinate i cursori Soglia ombra e Soglia luce per definire le gamme tonali relative alle ombre e alle luci.

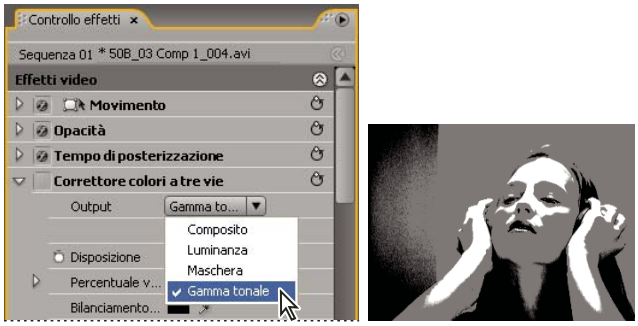
È consigliabile eseguire le regolazioni mentre è visualizzata la presentazione Gamma tonale a tre toni dell'immagine.

6 Trascinate i cursori Morbidezza ombra e Morbidezza luce per sfumare i bordi tra le gamme tonali.

L'entità dell'attenuazione dipende dall'immagine e dalla modalità di applicazione della correzione colore ad essa applicata.

***Nota:** potete inoltre definire le gamme tonali cambiando i valori numerici o spostando i cursori Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce e Morbidezza luce.*

Dopo aver definito la gamma tonale nella clip, potete utilizzare il menu Gamma tonale per scegliere se applicare la correzione colore alle ombre, ai mezzitoni e alle luci oppure all'intera gamma tonale (master).



Scegliendo Gamma tonale dal menu Output, vengono visualizzate le regioni di ombra, mezzitoni e luce di un'immagine.

Specificare un colore o una gamma di colori da correggere

La proprietà Correzione colore secondaria specifica la gamma di colori da sottoporre a correzione mediante un effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. La proprietà Correzione colore secondaria è disponibile per i seguenti effetti: Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie.

La scelta di un colore o una gamma di colori mediante la Correzione colore secondaria consente di limitare l'applicazione di un effetto di correzione colore ad aree specifiche di un'immagine. Si tratta di un'operazione simile alla selezione o mascheratura di un'immagine in Photoshop. Ad esempio, definite una gamma di colori che seleziona solo una camicia blu all'interno di un'immagine. A questo punto, potete cambiare il colore della camicia senza toccare altre aree dell'immagine.

1 Selezionate la clip da correggere in un pannello Timeline e applicate uno degli effetti Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.

2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Correttore luma, Curva luma, Correttore colore RGB, Curve RGB o Correttore colori a tre vie.

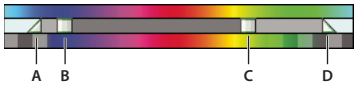
3 Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria.

4 Selezionate il contagocce e fate clic sul colore da selezionare nel monitor Programma. Per selezionare un colore potete anche fare clic su un punto qualsiasi dello spazio di lavoro oppure sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe.

5 Eseguite una delle operazioni seguenti per ampliare o restringere la gamma di colori da correggere:

- Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla.
- Fate clic sul triangolino per espandere il controllo Tonalità, quindi trascinate i cursori Soglia iniziale e Soglia finale per definire la gamma di colori nella quale applicare la correzione al 100%. Trascinate i cursori Morbidezza iniziale e Morbidezza finale per controllare la sfumatura, la quale stabilisce il grado di nitidezza dei bordi della gamma di colore. Potete inoltre immettere le proprietà numeriche dei valori iniziali e finali utilizzando i controlli posti sotto il controllo Tonalità.

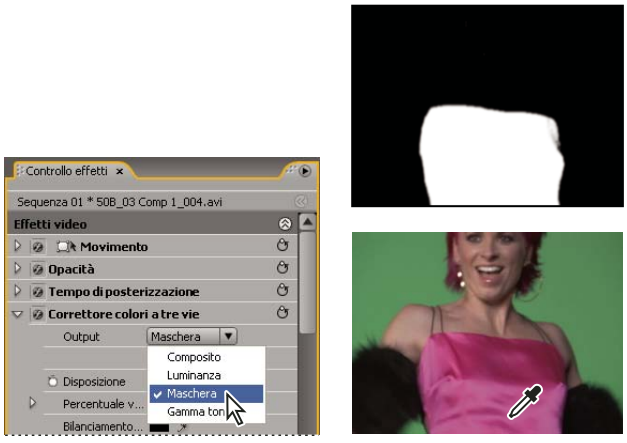
Nota: *la tonalità definita mediante i cursori può essere modificata trascinando le bande superiore o inferiore.*



Controllo Tonalità
A. *Morbidezza iniziale* ***B.*** *Soglia iniziale* ***C.*** *Soglia finale* ***D.*** *Morbidezza finale*

- Utilizzate i controlli Saturazione e Luma per specificare le proprietà di saturazione e luminanza della gamma di colori da sottoporre a correzione. Questi controlli permettono regolazioni di precisione della gamma di colori.

6 (Facoltativo) Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree selezionate da correggere. Il bianco rappresenta aree che consentono una correzione al 100%, mentre il nero rappresenta aree protette (mascherate) che non subiranno la correzione. Le aree grigie consentono un'applicazione parziale della correzione colore. La visualizzazione della maschera viene aggiornata man mano che si eseguono le regolazioni utilizzando i controlli Correzione colore secondaria.



Scegliendo Maschera dal menu Output, vengono visualizzate le aree selezionate (bianche) e quelle protette (nere).

7 Utilizzate i seguenti controlli per specificare la modalità di applicazione della correzione a un colore o una gamma di colori:

Più morbido Applica una sfocatura gaussiana all'area selezionata che è stata generata dai controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da 0 a 100; è predefinito il valore 50. Questo controllo è utile per ammorbidire l'applicazione della correzione colore alle aree selezionate, affinché possano fondersi con il resto dell'immagine.

Assottigliamento bordo Assottiglia o diffonde il bordo dell'area selezionata generata mediante i controlli Correzione colore secondaria. L'intervallo disponibile va da -100 (sottile, bordi nettamente definiti) a +100 (distribuito, bordi diffusi). Il valore predefinito è 0.

8 Selezionate l'opzione Inverti colore limite per regolare tutti i colori a eccezione della gamma specificata mediante i controlli Correzione colore secondaria.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Correttore luma" a pagina 379

"Effetto Curva luma" a pagina 380

"Effetto Correttore colori RGB" a pagina 381

"Effetto Curve RGB" a pagina 382

"Effetto Correttore colori a tre vie" a pagina 383

Regolazioni speciali di colore e luminanza

Combinare i colori di due scene

L'effetto Corrispondenza colori (solo per Windows) consente di trasferire le informazioni sui colori da un'immagine o una clip all'altra. Ad esempio, con l'effetto Corrispondenza colori potete usare le informazioni sul colore corretto in una clip come base per correggere il colore di un'altra clip. Oppure, se avete un'immagine contenente un'area che considerate ideale, potete trasferire le relative informazioni sul colore in un'altra immagine. Questo effetto funziona in modo ottimale quando lavorate su due immagini con piccole differenze di esposizione, ad esempio immagini riprese nello stesso luogo, ma in giorni diversi o in condizioni di luce leggermente dissimili.

Se richiedete un controllo superiore a quello offerto dall'effetto Corrispondenza colori, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria degli effetti Correttore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie. Questi controlli consentono di regolare un solo colore o una sola gamma di colori.

1 In un pannello Timeline, selezionate la clip da regolare in modo che appaia nel Monitor programma.

2 Se volete fare corrispondere le informazioni nella clip visualizzata con quelle in un'altra clip dello stesso progetto, aprite la seconda clip nel monitor Sorgente.

3 Applicate l'effetto Corrispondenza colori alla clip da correggere.

4 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Corrispondenza colore.

5 Nel menu Metodo scegliete un modalità di corrispondenza tra le clip:

HSL Esegue la corrispondenza utilizzando i valori di tonalità, saturazione e luminanza delle clip. Potete scegliere se applicare l'effetto a un solo componente o a una qualsiasi combinazione dei componenti tonalità, saturazione e luminanza.

RGB Esegue la corrispondenza utilizzando i valori dei canali rosso, verde e blu delle clip. Potete scegliere se far corrispondere un solo canale o una combinazione dei vari canali.

Curve Esegue la corrispondenza utilizzando i valori delle curve (luminosità e contrasto) delle clip. Potete inoltre scegliere se far corrispondere un solo canale o una combinazione dei vari canali.

6 Selezionate il contagocce campione e fate clic su un'area del monitor Sorgente o del monitor Programma che rappresenta la proprietà che desiderate combinare. I contagocce possono essere utilizzati per ombre, mezzitoni, luci o tutte le gamme tonali (master).

Nota: *in alternativa, potete fare clic sul campione di colore accanto a un contagocce e utilizzare il Selettore colore di Adobe per selezionare un colore.*

7 Selezionate il contagocce di destinazione con la stessa proprietà del contagocce campione. Fate clic su un'area del monitor Programma che presenta la proprietà che desiderate correggere. Ad esempio, se selezionate l'area campione di un mezzotono, fate clic con il contagocce Destinazione mezzitoni sull'area della clip di destinazione da modificare.

8 Espandete la categoria Corrispondenza dell'effetto Corrispondenza colori e fate clic sul pulsante Corrispondenza. Nel monitor Programma, l'area di destinazione cambia uniformandosi all'area sorgente.

9 Per effettuare altre regolazioni, ripetete i passaggi da 6 a 8.

Sostituire un colore

Se richiedete un controllo superiore a quello offerto dall'effetto Sostituisce colore, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria degli effetti Correttore RGB, Curve RGB e Correttore colori a tre vie. Questi controlli consentono di applicare le modifiche a un solo colore o una sola gamma di colori.

1 In un pannello Timeline, selezionate la clip da regolare in modo che appaia nel Monitor programma.

2 Se desiderate sostituire un colore della clip visualizzata con quello in un'altra clip dello stesso progetto, aprite la seconda clip nel monitor Sorgente.

3 Applicate l'effetto Sostituisci colore alla clip da correggere.

4 Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta relativa all'effetto Sostituisci colore.

5 Nella finestra di dialogo Impostazioni sostituzione colore spostate il puntatore sull'immagine Campione clip perché assuma la forma di un contagocce, quindi fate clic sul colore da sostituire. Potete anche fare clic sul campione del colore di destinazione e selezionate un colore dal Selettore colore di Adobe.

6 Scegliete il colore sostitutivo facendo clic sul campione del colore sostitutivo e selezionando il colore dal Selettore colore di Adobe.

7 Per estendere o ridurre la gamma del colore da sostituire, trascinate il cursore Somiglianza.

8 Selezionate l'opzione Tinte unite per sostituire il colore specificato senza preservare i livelli di grigio.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Sostituisci colore (solo Windows)" a pagina 401

Rimuovere il colore in una clip

Per rimuovere rapidamente un colore da una clip, applicate l'effetto Bianco e nero accedendo al raccoglitore Controllo immagine inserito nel raccoglitore Effetti video.

1 Impostate lo spazio di lavoro per la correzione colore.

2 Selezionate la clip in un pannello Timeline e applicate il Correttore colori rapido o il Correttore colori a tre vie. Consultate anche "Applicare effetti alle clip" a pagina 290.

3 Nel pannello Controllo effetti fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correttore colori rapido o Correttore colori a tre vie.

4 (Facoltativo) Selezionate l'opzione Mostra visualizzazione divisa per visualizzare nel monitor Programma un confronto dell'immagine prima e dopo l'applicazione dell'effetto. Potete specificare se visualizzare le due parti dell'immagine in modo orizzontale o verticale scegliendo l'opzione corrispondente dal menu a comparsa Layout. Potete inoltre regolare la proporzione delle due parti.

5 (Facoltativo solo per Correttore colori a tre vie) Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per limitare le regolazioni a una gamma tonale specifica, scegliete Ombre, Mezzitoni o Luci dal menu Gamma tonale. Se scegliete Master, le regolazioni vengono applicate all'intera gamma tonale dell'immagine. Se necessario, utilizzate i controlli Definizione gamma tonale per definire le varie gamme tonali. Non potete scegliere Gamma tonale dal menu Output per visualizzare un'anteprima a tre toni delle gamme tonali nel monitor Programma.
- Per limitare le regolazioni a un colore o una gamma di colori, fate clic sul triangolino per espandere i controlli Correzione colore secondaria. Definite il colore o la gamma di colori utilizzando il contagocce o i cursori, oppure immettete i valori numerici. Consultate anche "Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 333.

6 Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato o immettete un valore inferiore a 100 per il controllo Saturazione. In alternativa, potete fare clic sul triangolino per espandere il controllo e trascinare il cursore.

Miscelare i canali di colore in una clip

1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.

2 Trascinate l'effetto Mixer canali sulla clip in un pannello Timeline.

Nota: *se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto Mixer canali nell'area Effetti video del pannello Controllo effetti.*

3 Aumentate o riducete il contributo di un canale al canale di output eseguendo una delle operazioni seguenti al canale del colore sorgente:

- Passare con il puntatore del mouse su un valore sottolineato da sinistra o destra.
- Fate clic su un valore sottolineato, digitate un valore compreso tra -200% e +200% nella casella del valore, quindi premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS).
- Fate clic sul triangolino per espandere i controlli Mixer canali e trascinate il cursore verso sinistra o destra.

4 (Facoltativo) Trascinate il cursore, passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato oppure digitate un valore per il valore costante del canale (Rosso-Costante, Verde-Costante o Blu-Costante). Questo valore aggiunge al canale di output una quantità di base di un canale.

5 (Facoltativo) Selezionate l'opzione Monocromatico per creare un'immagine contenente solo valori dei grigi. Questa opzione consente di ottenere tale risultato applicando le stesse impostazioni a tutti i canali di output.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Mixer canali" a pagina 375

Isolare un colore mediante Passata colore

L'effetto Passata colore consente di isolare un colore o una gamma di colori. Le regolazioni vengono effettuate in una finestra di dialogo contenente il Campione clip e il Campione output. Le proprietà dell'effetto Passata colore possono essere regolate anche nel pannello Controllo effetti.

Per correggere un solo colore o una sola gamma di colori di una clip, utilizzate i controlli Correzione colore secondaria disponibili negli effetti Correzione colore.

1 Trascinate l'effetto Passata colore su una clip.

2 Nel pannello Controllo effetti fate clic sull'icona Imposta relativa all'effetto Passata colore.

3 Nella finestra di dialogo Impostazioni di conversione monocolore, effettuate una delle seguenti operazioni per selezionare il colore da conservare:

- Spostate il puntatore sul Campione clip (il puntatore assume la forma di un contagocce) e fate clic per selezionare un colore.
- Fate clic sul campione colore, scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe, quindi fate clic su OK per chiudere il selettore.

Il colore selezionato viene mostrato nel campione finale.

4 Trascinate il cursore dell'opzione Somiglianza o immettete un valore per ampliare o restringere la gamma dei colori da conservare.

5 Per invertire l'effetto, in modo da preservare tutti i colori a eccezione di quello specificato, selezionate l'opzione Inverti.

Per animare questo effetto, utilizzate le funzionalità relative ai fotogrammi nel pannello Controllo effetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Passata colore (solo Windows)" a pagina 401

"Specificare un colore o una gamma di colori da correggere" a pagina 333

Regolare i bordi, le sfumature e la luminosità mediante i predefiniti di convoluzione

Potete controllare i piccoli dettagli di sfumatura, rilievo, nitidezza e altri effetti applicando l'effetto Convoluzione o uno dei predefiniti di convoluzione basati sull'effetto. L'effetto Convoluzione e i predefiniti basati su di esso sovrappongono una matrice di numeri a una matrice di pixel. Potete impostare i valori per ogni cella della matrice mediante i cursori nel pannello Controllo effetti e potete utilizzare i fotogrammi per cambiare i valori nel tempo. Per ottenere l'effetto desiderato, spesso è più semplice applicare uno dei predefiniti di convoluzione e modificarlo, piuttosto che applicare e modificare l'effetto Convoluzione stesso.

1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Regolazioni.

2 Trascinate l'effetto Convoluzione sulla clip in un pannello Timeline.

Se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare l'effetto Convoluzione nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.

3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto a Effetto Convoluzione per espanderlo.

Ciascuna delle impostazioni che iniziano con la lettera "M" rappresenta una cella in una matrice 3X3. Ad esempio "M11" rappresenta la cella nella riga 1, colonna 1. "M22" rappresenta la cella al centro della matrice.

4 Fate clic su un numero di fianco a una delle impostazioni di cella.

5 Digitate un valore (tra –999 e +999) per il quale volete moltiplicare il valore di luminosità del pixel.

6 Ripetete il punto precedente per tutti i pixel da includere nell'operazione. Non occorre specificare i valori per tutte le impostazioni della cella.

7 Fate clic sul numero di fianco a Scala e digitate il valore per cui volete dividere la somma dei valori di luminosità dei pixel inclusi nel calcolo.

8 Fate clic sul numero di fianco a Scostamento e digitate il valore da aggiungere al risultato del calcolo della scala.

9 Fate clic su OK.

L'effetto viene di volta in volta applicato a ogni pixel della clip.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Convoluzione" a pagina 365

Aggiungere effetti di luce

Potete utilizzare fino a cinque luci per introdurre effetti creativi. Potete gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti speciali, come una superficie con effetto 3D. Per un'esercitazione sull'utilizzo degli Effetti di luce e dell'effetto 3D di base, consultate Creating A Title On A Reflective Surface (Creazione di un titolo su un superficie riflettente) di Jeff Schell nel suo blog Digital Media Net.

Nota: *tutte le proprietà degli Effetti di luce possono essere animate utilizzando i fotogrammi chiave, a eccezione di Livello rilievo.*

Potete manipolare direttamente gli effetti di luce nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione accanto agli Effetti di luce nel pannello Controllo effetti per visualizzare le maniglie di regolazione e il mirino.

Effetti di luce: Immagine originale (a sinistra), con faretto (al centro) e luce Omni (a destra) applicati all'immagine)

1 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Effetti video, quindi il raccoglitore Regolazioni, infine trascinate gli Effetti di luce sulla clip in un pannello Timeline.

Se la clip è già selezionata in un pannello Timeline, potete trascinare gli Effetti di luce direttamente nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti.

2 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.

3 Fate clic sul triangolino per espandere Luce 1.

4 Scegliete un tipo di luce dal menu a comparsa per specificare la sorgente luminosa:

Nessuna Disattiva una luce.

Sfocatura direzione La luce splende da lontano, facendo in modo che l'angolo della luce non cambi, come accade per i raggi solari.

Omni La luce splende in tutte le direzioni proprio sopra l'immagine, creando effetto simile a quello di una lampadina su un foglio di carta.

Faretti colorati Diffonde un raggio di luce ellittico.

5 Per specificare un colore da assegnare alla luce, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Fate clic sul campione colore, selezionate un colore scegliendolo dal Selettore colore di Adobe e fate clic su OK.
- Fate clic sull'icona del contagocce, quindi clic su un punto qualsiasi del desktop del computer per selezionare un colore.

6 (Facoltativo) Fate clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglia della luce e il mirino nel monitor Programma. Potete manipolare direttamente posizione, scala e rotazione di una luce trascinandone le maniglie e il mirino ⊕.

Nota: *se sono presenti più luci, nel monitor Programma è presente un mirino per ciascuna. Facendo clic sul mirino, vengono visualizzate le maniglie per la luce specifica.*

7 Nel pannello Controllo effetti utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà delle singole sorgenti luminose:

Centro Sposta la luce basandosi sui valori delle coordinate X e Y relative al centro della luce. La luce può essere posizionata anche trascinando il mirino all'interno del monitor Programma.

Raggio principale Regola la lunghezza di una luce Omni o un Faretto. Potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

Raggio proiettato Regola la vicinanza della sorgente della Luce direzionale al mirino ⊕. Il valore 0 posiziona la luce nel mirino e inonda l'immagine di luce. Il valore 100 sposta la sorgente luminosa lontano dal mirino, riducendo la luce sull'immagine. Nel monitor Programma potete inoltre trascinare il punto della sorgente luminosa per regolarne la distanza rispetto al mirino.

Raggio minore Regola l'ampiezza di un Faretto. Quando la luce assume la forma di un cerchio, l'aumento del Raggio minore fa aumentare anche il Raggio principale. Per regolare questa proprietà potete anche trascinare una delle maniglie del monitor Programma.

Angolo Cambia la direzione di una Luce direzionale o un Faretto. Regolate questo controllo specificando un valore in gradi. In alternativa, potete spostare il puntatore fuori da una maniglia nel monitor Programma fino a quando assume la forma di una doppia freccia ricurva ↻, quindi trascinate per ruotare la luce.

Intensità Controlla quando intensa è la luce.

Punto luce Regola le dimensioni dell'area più luminosa del Faretto.

Importante: *il tipo di luce stabilisce quali proprietà degli Effetti di luce sono disponibili. Accertatevi di fare clic sull'icona Trasformazione per visualizzare le maniglia della luce e il mirino nel monitor Programma.*

8 Utilizzate i seguenti controlli per impostare le proprietà degli Effetti di luce:

Colore luce ambiente Specifica il colore della luce ambiente.

Intensità ambiente Diffonde la luce come se questa fosse associata a un'altra luce in una stanza, ad esempio i raggi solari o una luce fluorescente. Scegliete il valore 100 per utilizzare solo la sorgente luminosa oppure il valore –100 per eliminare la sorgente luminosa. Per cambiare il colore della luce ambiente, fate clic sulla casella del colore e utilizzate il selettore visualizzato.

Superficie Stabilisce l'entità del riflesso della luce sulla superficie, come l'effetto prodotto su un foglio di carta fotografica, da -100 (bassa riflettenza) a 100 (alta riflettenza).

Materiale superficie Stabilisce quale elemento è più riflettente: la luce o l'oggetto sulla quale essa si diffonde. Il valore di - 100 riflette il colore della luce, il valore di 100 riflette il colore dell'oggetto.

Esposizione Aumenta (valori positivi) o riduce (valori negativi) la luminosità della luce. Il valore 0 rappresenta la luminosità predefinita della luce.

9 (Facoltativo) Ripetete i punti 3 - 7 per aggiungere altre luci (Luce 2 - Luce 5).

10 (Facoltativo) Se avete aggiunto una clip in cui utilizzare un livello di rilievo (texture Effetti di luce), scegliete la traccia che contiene la clip con il livello di rilievo dal menu a comparsa Livello rilievo. Utilizzate i controlli per regolare le proprietà del livello di rilievo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare texture Effetti di luce" a pagina 341

"Regolare posizione, scala e rotazione" a pagina 300

Creating A Title On A Reflective Surface (Creazione di un titolo su un superficie riflettente)

Applicare texture Effetti di luce

I livelli di rilievo degli Effetti di luce consentono di utilizzare il pattern o la texture di una clip per controllare il modo in cui la luce si riflette su un'immagine. L'uso di una clip con texture come carta o acqua consente di creare un effetto di luce 3D.

1 Aggiungete la clip da utilizzare come livello di rilievo (texture) a una traccia separata della sequenza.

2 Fate clic sull'icona Attiva/disattiva l'output per nascondere la traccia contenente la clip con il livello di rilievo.

3 Aggiungete gli Effetti di luce a una clip nella stessa sequenza.

4 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere gli Effetti di luce.

5 (Facoltativo) Fate clic sul triangolino della Luce 1 per regolare le proprietà della luce.

6 Scegliete la traccia video contenente il livello di rilievo dal menu Livello rilievo.

7 Dal menu Canale rilievo, specificate se utilizzare il canale rosso, verde, blu o alfa della clip per creare la texture degli effetti di luce.

8 Selezionate l'opzione Bianco in alto per far risaltare le parti bianche del canale sulla superficie. Deselezionate questa opzione per far risaltare le parti scure.

9 Passate con il puntatore del mouse sul testo sottolineato per specificare il valore per Altezza rilievo da piatto (0) a montagnoso (100).

Panoramica sulle transizioni

Le transizioni

Una transizione sposta una scena da una ripresa alla successiva. Per passare da una ripresa a un'altra si usa in genere il taglio semplice, ma in alcuni casi può essere necessario passare gradualmente da una ripresa all'altra. Adobe Premiere Pro fornisce vari tipi di transizioni da applicare alla sequenza. Una transizione può essere una tenue dissolvenza incrociata oppure un effetto stilizzato, ad esempio una pagina che viene sfogliata o un girandola in rotazione. Anche se di solito la transizione viene inserita su una linea di taglio tra riprese, potete anche applicarla solo all'inizio o alla fine di una clip.

Per impostazione predefinita, quando si posizionano due clip una accanto all'altra in un pannello Timeline si effettua un *taglio* in cui l'ultimo fotogramma di una clip è seguito dal primo fotogramma della clip successiva. Per dare risalto o aggiungere un effetto speciale a un cambio di scena, potete aggiungere diverse *transizioni*, quali comparse, zoom e dissolvenze. Le transizioni vengono aggiunte alla timeline tramite il pannello Effetti e modificate tramite il pannello Timeline e Controllo effetti.

In genere, si deve evitare di inserire transizioni durante l'azione vera e propria di una scena. Per questo motivo, conviene applicare le transizioni sfruttando le maniglie, cioè alcuni fotogrammi aggiuntivi che si trovano oltre l'attacco e lo stacco della clip

Le transizioni sono disponibili nei raccoglitori Transizioni video e Transizioni audio nel pannello Effetti. Adobe Premiere Pro fornisce numerose transizioni, tra cui dissolvenze, comparse, slittamenti e zoomate. Le transizioni sono organizzate in raccoglitori per tipo. Per vedere un filmato e un'esercitazione su come effettuare le transizioni, consultate http://www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_transitions_it.

Potete creare raccoglitori personalizzati per raggruppare effetti nel modo che preferite. (Consultate "Operazioni con i raccoglitori" a pagina 115.)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con le transizioni audio" a pagina 240

"Gli effetti ad alta profondità di bit" a pagina 289

"Utilizzo di effetti di altri prodotti" a pagina 288

Creare una transizione uniforme in Adobe Premiere Pro

Flusso di lavoro delle transizioni

Un tipico flusso di lavoro delle transizioni comprende i punti seguenti:

1. Aggiungere la transizione

Potete aggiungere la transizione trascinandone l'icona dal pannello Effetti a un pannello Timeline oppure applicando la transizione predefinita con un comando di menu o una scelta rapida.

Potete aggiungere simultaneamente varie clip a una sequenza, aggiungendo automaticamente tra di essere una transizione predefinita. (Consultate "Aggiungere automaticamente clip a una sequenza" a pagina 178.)

2. Cambiare le opzioni di transizione

Fate clic sulla transizione in un pannello Timeline per visualizzarne le proprietà nel pannello Controllo effetti. Potete modificarne la durata, l'allineamento e altre proprietà.

3. Anteprima della transizione

Riprodurre la sequenza o trascinare l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione per vederne l'effetto. Se la riproduzione non è regolare, premete Invio (Windows) oppure A capo (Mac OS) per eseguire il rendering della sequenza.

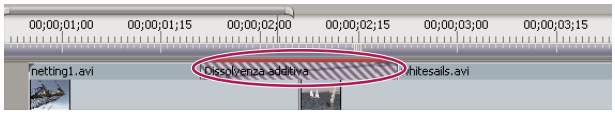
Maniglie delle clip e transizioni

È di norma preferibile evitare di inserire una transizione in una scena durante l'azione principale. Ecco perché conviene applicare le transizioni sfruttando le *maniglie*, cioè i fotogrammi aggiuntivi collocati oltre i punti di attacco e stacco della clip.

La maniglia tra il tempo di Inizio oggetto multimediale e l'attacco di una clip viene detta anche *materiale di testa* mentre la maniglia tra lo stacco di una clip e il tempo di Fine oggetto multimediale è detta anche *materiale di coda*.

Una clip con le maniglie
***A.** Inizio oggetto multimediale **B.** Maniglia **C.** Attacco **D.** Stacco **E.** Maniglia **F.** Fine oggetto multimediale*

In alcuni casi l'oggetto multimediale sorgente non contiene fotogrammi sufficienti per le maniglie della clip. Se applicate una transizione e la durata della maniglia è troppo breve rispetto a quella della transizione, viene visualizzato un messaggio per segnalare che i fotogrammi verranno ripetuti a copertura della durata. Se decidete di proseguire, la transizione compare in un pannello Timeline con barre diagonali di avvertenza.



Transizione con fotogrammi duplicati

Per ottenere i migliori risultati dalle transizioni, riprendete e acquisite un oggetto multimediale sorgente con un numero sufficiente di fotogrammi oltre i punti di attacco e stacco che intendete effettivamente usare

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

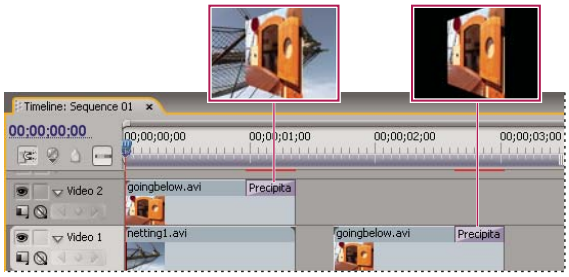
"L'applicazione delle transizioni" a pagina 345

Transizioni in una singola clip e tra due clip

Le transizioni sono in genere *tra due clip* e combinano il materiale audio o video della clip che precede il taglio con il primo materiale della clip che lo segue. Potete tuttavia applicare una transizione a una singola clip in modo che interessi solo l'inizio o la fine della clip. Una transizione che riguarda una sola clip viene definita *transizione in una singola clip*. La clip può essere immediatamente adiacente a un'altra clip oppure a sé stante in una traccia. È possibile applicare transizioni a due lati solo quando la clip prima del taglio ha una maniglia di chiusura e la clip dopo il taglio ha una maniglia di apertura. Per ulteriori informazioni, consultate "L'applicazione delle transizioni" a pagina 345.

Le transizioni in una singola clip assicurano un miglior controllo. Potete, ad esempio, creare un effetto con una clip che parte con la transizione Rotazione cubo per applicare poi una dissolvenza con dithering alla clip successiva.

Le transizioni in una singola clip eseguono le dissolvenze in apertura e in chiusura da o per la trasparenza, non il nero. Tutto ciò che sta sotto la transizione in un pannello Timeline viene visualizzato nella parte trasparente della transizione (la parte dell'effetto che in una transizione tra due clip visualizzerebbe i fotogrammi dalla clip adiacente). Se la clip è nella traccia Video 1 e non ci sono clip sottostanti, le parti trasparenti mostrano il nero. Se la clip è in una traccia sopra un'altra clip, la transizione mostra la clip inferiore, con un risultato analogo a quello di una transizione tra due clip.



Confronto tra transizione in una singola clip con clip sottostante (a sinistra) e transizione in una singola clip senza alcuna clip sottostante (a destra)

Se volete ottenere una dissolvenza in nero tra clip, usate l'opzione Oscura immagine che non rivela alcuna clip sottostante e dissolve sempre in nero.

In un pannello Timeline o Controllo effetti, una transizione tra due clip è attraversata da una linea diagonale scura mentre una transizione in una singola clip è suddivisa in diagonale in una metà scura e l'altra chiara.

Tipi di transizioni
***A.** Transizione tra due clip che utilizzano fotogrammi ripetuti **B.** Transizione tra due clip **C.** Transizione per singola clip*

***Nota:** se in una transizione tra due clip devono essere ripetuti fotogrammi (anzichè utilizzare fotogrammi tagliati), l'icona della transizione conterrà linee diagonali aggiuntive. Le linee si estendono nell'area in cui sono stati utilizzati i fotogrammi ripetuti (consultate "Maniglie delle clip e transizioni" a pagina 343).*

Applicazione delle transizioni

L'applicazione delle transizioni

Per inserire una transizione tra due clip centrata sulla linea di taglio, è necessario che le clip si trovino nella stessa traccia e tra di esse non ci siano spazi. Mentre trascinate la transizione in un pannello Timeline, potete regolare in modo interattivo l'allineamento. La presenza di fotogrammi tagliati o meno nelle clip determina la modalità di allineamento della transizione mentre la inserite tra le clip. Il puntatore assume un aspetto diverso per indicare le opzioni di allineamento man mano che lo spostate sul taglio:

- Se entrambe le clip contengono fotogrammi tagliati in corrispondenza del taglio, potete centrare la transizione sul taglio o allinearla su uno dei due lati del taglio, in modo che inizi o termini con il taglio.
- Se nessuna delle clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione viene automaticamente centrata sul taglio e vengono ripetuti alcuni fotogrammi dalla prima, dalla seconda o da entrambe le clip in base alle esigenze per colmate la durata della transizione. Le transizioni che usano fotogrammi ripetuti sono identificate da barre diagonali.
- Se solo la prima clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea automaticamente all'attacco della clip successiva. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della prima clip senza ripetere i fotogrammi della seconda.
- Se solo la seconda clip contiene fotogrammi tagliati, la transizione si allinea allo stacco della prima clip. Per la transizione vengono utilizzati i fotogrammi tagliati della seconda clip senza ripetere i fotogrammi della prima.

  La durata predefinita di una transizione audio o video è impostata a 1 secondo. Se una transizione contiene fotogrammi tagliati in numero insufficiente a riempirne la durata, Adobe Premiere Pro regola la durata in corrispondenza con i fotogrammi. Potete regolare la durata e l'allineamento di una transizione dopo averla posizionata.

Applicare una transizione tra due clip

1 Cercare la transizione da applicare nel pannello Effetti. È necessario espandere prima il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore che contiene la transizione da usare.

2 Per posizionare una transizione tra due clip, trascinatela sulla linea di taglio tra le clip e rilasciate il mouse quando compare l'icona Centra sul taglio .

Nota: *mentre trascinate in un pannello Timeline sulla parte iniziale o di coda delle clip, l'area coperta dalla transizione appare contornata.*

3 Se compare una finestra di dialogo per le impostazioni della transizione, specificate le opzioni richieste e fate clic su OK.

Per visualizza in anteprima la transizione, riproducete la sequenza o trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione.

Applicare una transizione per singola clip

1 Cercare la transizione da applicare nel pannello Effetti. È necessario espandere prima il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore che contiene la transizione da usare.

2 Per inserire una transizione su un singolo taglio, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e trascinate la transizione in un pannello Timeline. Rilasciate il mouse quando compare l'icona Termina al taglio o Inizia dal taglio.

Icona Termina al taglio Allinea la fine della transizione alla fine della prima clip.

Icona Inizia dal taglio Allinea l'inizio della transizione all'inizio della seconda clip.

Nota: *mentre trascinate in un pannello Timeline sulla parte iniziale o di coda delle clip, l'area coperta dalla transizione appare contornata.*

Per inserire una transizione alla fine di una clip che non è adiacente a un'altra clip, trascinate e rilasciate la transizione. Mentre trascinate, non tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS). La transizione diventa automaticamente per singola clip.

Per visualizza in anteprima la transizione, riproducete la sequenza o trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione.

Specificare e applicare le transizioni predefinite

Potete specificare una transizione video e una audio come transizioni predefinite e applicarle velocemente tra le clip in una sequenza. Le icone di transizioni predefinite sono identificate nel pannello Effetti da un contorno rosso. I valori predefiniti per le transizioni audio e video sono Dissolvenza incrociata e Potenza costante.

Se usate più frequentemente un'altra transizione, potete impostarla come predefinita. La nuova transizione predefinita diventa l'impostazione predefinita per tutti i progetti. ma non influenza le transizioni già applicate alle sequenze.

Per applicare la transizione predefinita a tutte (o quasi tutte) le clip di una sequenza, provate a utilizzare il comando Aggiunta automatica alla sequenza. La transizione audio e video predefinita viene inserita tra tutte le clip aggiunte automaticamente. Consultate "Aggiungere automaticamente clip a una sequenza" a pagina 178.

Specificare una transizione predefinita

1 Scegliete Finestra > Effetti ed espandete il raccoglitore Transizioni audio o Transizioni video.

2 Selezionate la transizione da utilizzare come predefinita.

3 Fate clic sul pulsante Menu per il pannello Effetti.

4 Dal menu del pannello Effetti scegliete Imposta transizione selezionata come predefinita.

Impostare la durata della transizione predefinita

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).
- Fate clic sul pulsante del menu del pannello Effetti. Scegliete Durata della transizione predefinita.

2 Modificate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

Aggiungere la transizione predefinita tra due clip

È possibile applicare la transizione predefinita a coppie adiacenti di clip su una o più tracce.

1 Fate clic su una o più intestazioni di traccia per impostare come destinazione le tracce a cui aggiungere la transizione.

2 Posizionate l'indicatore del tempo corrente sul punto di montaggio in cui si incontrano le coppie di clip. Per passare a un punto di montaggio potete fare clic sui pulsanti Vai a punto di montaggio successivo e Vai a punto di montaggio precedente nel monitor Programma.

3 Scegliete Sequenza > Applica transizione video o Sequenza > Applica transizione audio, a seconda delle tracce di destinazione.

Nota: *potete aggiungere la transizione video predefinita tra le clip in una traccia video premendo Ctrl+D (Windows) oppure Comando+D (Mac OS). Potete aggiungere la transizione audio predefinita tra due clip in una traccia audio premendo Ctrl+Maiusc+D (Windows) oppure Comando+Maiusc+D (Mac OS).*

Applicare le transizioni predefinite tra le clip selezionate

Potete applicare le transizioni video e audio predefinite a qualsiasi selezione di due o più clip. Le transizioni predefinite vengono applicate a ogni punto di montaggio in cui si toccano due delle clip selezionate. Questo non dipende dalla posizione dell'indicatore del tempo corrente né dalla presenza delle clip sulle tracce di destinazione. Le transizioni predefinite non vengono applicate al punto di incontro tra una clip selezionata e una non selezionata, o dove non sia presente alcuna clip.

1 Selezionate due o più clip nella Timeline. Tenete premuto Maiusc e fate clic sulle clip, oppure disegnate un rettangolo di selezione al di sopra di esse per selezionarle.

2 Selezionate Sequenza > Applica transizioni predefinite alla selezione.

Copiare e incollare una transizione

Potete copiare una transizione presente in una sequenza e incollarla in qualsiasi altra linea di taglio in una traccia dello stesso tipo: le transizioni video possono essere incollate su tracce video, le transizioni audio su tracce audio.

1 Selezionate una transizione in una sequenza.

2 Selezionate Modifica > Copia.

3 Spostate l'indicatore del tempo corrente fino alla linea di taglio in cui desiderate incollare la transizione.

4 Selezionate Modifica > Incolla.

- Quando incollate una transizione tra due clip in una posizione effettivamente tra due clip, la transizione resta tale.
- Quando incollate una transizione tra due clip in una posizione per una singola clip, la transizione diventa per singola clip.
- Quando incollate una transizione per singola clip in una posizione tra due clip, la transizione diventa una transizione tra due clip.

Sostituire una transizione

❖ Trascinate la nuova transizione video o audio dal pannello Effetti sulla transizione esistente nella sequenza.

Quando sostituite una transizione, vengono mantenuti sia l'allineamento che la durata. Tuttavia, le impostazioni della precedente transizione vengono eliminate e sostituite dalle impostazioni predefinite della nuova transizione.

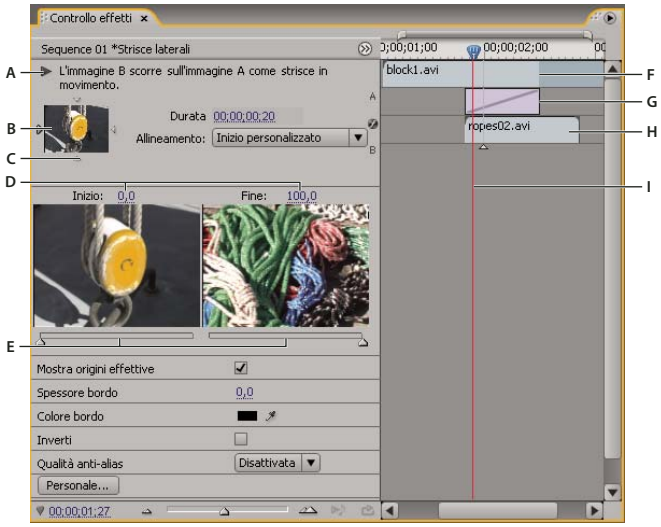
Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le impostazioni della transizione" a pagina 351

Regolazione precisa delle transizioni

Visualizzare le transizioni nel pannello Controllo effetti

Il pannello Controllo effetti consente di modificare le impostazioni per una transizione inserita nella sequenza. Le impostazioni variano in base al tipo di transizione. Nel pannello Controllo effetti vengono visualizzate le clip e le transizioni vicine nel formato rotazione A/rotazione B.



Transizioni nel pannello Controllo effetti
***A.** Pulsante Riproduci la transizione **B.** Anteprima della transizione **C.** Selettore dei bordi **D.** Anteprime delle clip **E.** Cursori di inizio e fine **F.** Clip A (prima clip) **G.** Transizione **H.** Clip B (seconda clip) **I.** Indicatore del tempo corrente*

- Per aprire la transizione in un pannello Controllo effetti, fate clic sulla transizione nella timeline.
- Per mostrare o nascondere il righello temporale nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.
- Per riprodurre la transizione nel pannello Controllo effetti, fate clic sul pulsante Riproduci la transizione. Questa azione non incide sul monitor Programma.
- Per visualizzare fotogrammi dalla clip o dalle clip effettive nel pannello Controllo effetti, selezionate Mostra origini effettive.
- Per vedere un particolare fotogramma della transizione nella piccola anteprima, fate clic sul pulsante Riproduci la transizione. Quindi, trascinate l'indicatore del tempo corrente nel righello temporale del pannello Controlli effetti fino al fotogramma desiderato.

***Nota:** non è consentito usare i fotogrammi chiave con le transizioni. Usate invece la visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti per regolare l'allineamento e la durata della transizione.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare le impostazioni della transizione" a pagina 351

Regolare l'allineamento della transizione

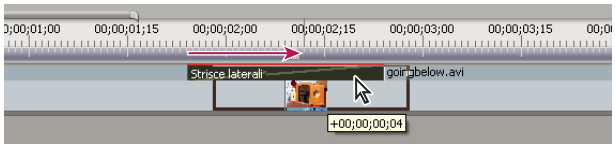
Potete modificare l'allineamento di una transizione inserita tra due clip nel pannello Timeline o in un pannello Controllo effetti. Non è necessario che una transizione sia centrata o allineata in modo preciso al taglio. Potete trascinare la transizione per riposizionarla sul taglio nel modo desiderato.

Nota: *non è consentito convertire una transizione tra due clip in una transizione in una singola clip. Se riallineate una transizione tra due clip all'inizio o alla fine di una clip, verranno usate le maniglie dalla clip adiacente.*

Allineare una transizione in un pannello Timeline

1 In un pannello Timeline, eseguite uno zoom avanti per visualizzare chiaramente la transizione.

2 Trascinate la transizione sul taglio per riposizionarla.



Trascinamento della transizione in un pannello Timeline per riposizionarla

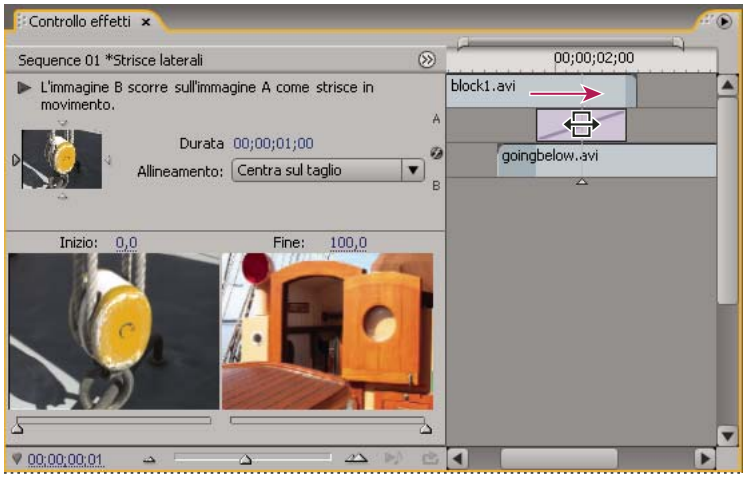
Allineare una transizione usando il pannello Controllo effetti

1 Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.

2 Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.

3 Nella righello temporale di Controllo effetti, posizionate il puntatore sul centro della transizione finché non compare l'icona Transizione con slittamento, quindi trascinate la transizione nel modo desiderato. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.

- Per centrare la transizione sulla linea di taglio, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Centra sul taglio.
- Per posizionare tutta la transizione nella clip che precede il punto di montaggio, trascinate la transizione verso sinistra in modo da allinearne la fine al punto di montaggio. In alternativa, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Termina al taglio.
- Per posizionare tutta la transizione nella clip che segue il punto di montaggio, trascinate la transizione verso destra per allinearne l'inizio al punto di montaggio. In alternativa, nel pannello Controllo effetti fate doppio clic sulla transizione, quindi selezionate Inizia dal taglio.
- Per posizionare delle porzioni uguali della transizione in ogni clip, trascinate leggermente la transizione verso sinistra o destra. Per una regolazione più accurata, ingrandite il righello temporale.



Trascinare la transizione nel righello temporale Controllo effetti

Potete anche scegliere un'opzione dal menu a comparsa Allineamento nel pannello Controllo effetti. Nel campo Allineamento l'opzione Inizio personalizzato viene visualizzata solo quando trascinate la transizione in una posizione personalizzata sul taglio.

Spostare contemporaneamente un taglio e una transizione

Potete regolare la posizione del taglio nel pannello Controllo effetti. Lo spostamento della linea del taglio consente di modificare l'attacco e lo stacco delle clip ma non incide sulla lunghezza del filmato. Spostando il taglio, si sposta contemporaneamente anche la transizione.

***Nota:** non potete spostare il taglio oltre la fine di una clip. Se entrambe le clip sono prive di fotogrammi tagliati oltre il taglio, non potete riposizionare il taglio.*

1. Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.
2. Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo.
3. Nel righello temporale Controllo effetti, portate il puntatore sulla transizione, posizionandolo sulla sottile linea verticale che indica il taglio. La forma del puntatore passa dall'icona Transizione con slittamento all'icona Montaggio con scarto .
4. Trascinate il taglio nel modo desiderato. Non potete spostare il taglio oltre un'estremità della clip.

Modificare la durata di una transizione

Potete modificare la durata di una transizione in un pannello Timeline o nel pannello Controllo effetti. La durata predefinita per le transizioni inizialmente è impostata su 1 secondo.

Per poter prolungare la durata di una transizione, una o entrambe le clip devono avere fotogrammi tagliati in numero sufficiente a contenere una transizione più lunga. (Consultate "Maniglie delle clip e transizioni" a pagina 343.)

Modificare la durata della transizione in un pannello Timeline

- Posizionate il puntatore sulla fine della transizione in un pannello Timeline fino a visualizzare l'icona Taglio attacco o Taglio stacco , quindi trascinate.

Modificare la durata della transizione nel pannello Controllo effetti

1 Fate doppio clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel righello temporale Controllo effetti, posizionate il puntatore sulla transizione finché non viene visualizzata l'icona Taglio attacco o Taglio stacco, quindi trascinate. (Se il righello temporale Controllo effetti non è visibile, fate clic sul pulsante Mostra/nascondi visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti. Se necessario, allargate il pannello per rendere questo pulsante visibile e attivo).
- Trascinate il valore Durata oppure selezionatelo e digitate un nuovo valore. La modalità di variazione della durata dipende dall'opzione di allineamento correntemente selezionata per la transizione:

Centra sul taglio o Inizio personalizzato I punti di inizio e fine della transizione si spostano in modo uniforme in direzioni opposte.

Inizia dal taglio Si sposta solo la fine della transizione.

Termina al taglio Si sposta solo l'inizio della transizione.

Impostare la durata predefinita delle transizioni

Se modificate il valore predefinito, le nuove impostazioni non avranno effetto sulle transizioni già posizionate.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Generale.

2 Cambiate il valore di Durata transizione video predefinita o Durata transizione audio predefinita, quindi fate clic su OK.

Riposizionare il centro di una transizione

Alcune transizioni, come Cerchio, vengono posizionate intorno a un centro. Quando una transizione ha un centro riposizionabile, potete trascinare un cerchiolino nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti.

1 Fate clic sulla transizione in un pannello Timeline per aprire il pannello Controllo effetti.

2 Nell'area di anteprima A del pannello Controllo effetti, trascinate il cerchiolino per riposizionare il centro della transizione. Non tutte le transizioni dispongono di un punto centrale regolabile.

Centro predefinito (a sinistra) e centro riposizionato (a destra)

Modificare le impostazioni della transizione

1 Fate clic su una transizione in un pannello Timeline per selezionarla.

2 Regolate le impostazioni nel pannello Controllo effetti:

Selettori dei bordi Modificano l'orientamento o la direzione della transizione. Fate clic su uno dei selettori dei bordi (piccole frecce) nella miniatura della transizione. Ad esempio, la transizione Doppia porta può essere orientata in verticale o in orizzontale. Una transizione è priva di selettori dei bordi se ha un orientamento specifico o se non supporta l'orientamento.

Cursori di inizio e fine Impostate la percentuale della transizione completa all'inizio e alla fine della transizione. Tenete premuto il tasto Maiusc per spostare simultaneamente i cursori di inizio e fine.

Mostra origini effettive Visualizza i fotogrammi iniziali e finali delle clip.

Spessore bordo Regola la larghezza del bordo facoltativo sulla transizione. L'impostazione predefinita è Nessun bordo. Alcune transizioni non hanno bordi.

Colore bordo Specifica il colore del bordo della transizione. Per selezionare il colore, fate doppio clic sul campione colori o utilizzate il contagocce.

Inverti La transizione viene riprodotta al contrario. La transizione Cronometro, ad esempio, riproduce la clip in senso antiorario.

Qualità anti-alias Regola l'arrotondamento dei bordi della transizione.

Personale Cambia le impostazioni specifiche della transizione. Le impostazioni personalizzate non sono disponibili per la maggior parte delle transizioni.

Personalizzazione delle transizioni

Personalizzare una transizione Comparsa graduale

Potete usare un'immagine in scala di grigi come comparsa graduale. In questo tipo di transizione, l'immagine B riempie l'area nera dell'immagine in scala di grigi e viene visualizzata attraverso ogni livello di grigio durante l'avanzamento della transizione, finché l'area bianca non diventa trasparente.

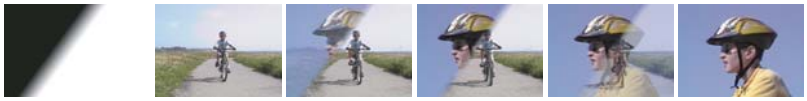


Immagine sorgente della comparsa graduale (estrema sinistra) e transizione risultante

1. Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore Comparsa.
2. Trascinate la transizione Comparsa graduale dal raccoglitore Comparsa a un punto di montaggio tra le clip in un pannello Timeline.
3. Fate clic su Seleziona immagine, quindi fate doppio clic sul file di immagine da usare come comparsa graduale. L'immagine compare nella finestra di dialogo Impostazioni di comparsa graduale.
4. Regolate la morbidezza dei bordi della transizione trascinando il cursore Morbidezza. Trascinando verso destra, l'immagine A viene visualizzata gradualmente attraverso l'immagine B. Fate clic su OK.

***Nota:** per modificare l'immagine con sfumatura o la morbidezza, fate clic su Personale nel pannello Controllo effetti.*

Per visualizzare in anteprima la transizione, trascinate l'indicatore del tempo corrente lungo la transizione in un pannello Timeline.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Comparsa graduale" a pagina 421

Personalizzare la transizione di riflessione (solo Windows)

1. Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Transizioni video, quindi il raccoglitore Transizioni GPU al suo interno.
2. Trascinate la transizione Riflessione dal raccoglitore Transizioni GPU a un punto di montaggio tra le clip in un pannello Timeline.

3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic su Personale e impostate le opzioni della transizione:

Righe e colonne Specifica il numero di righe e colonne per suddividere lo schermo in rettangoli per la rotazione.

Ordine riflessione Specifica come ruotare i rettangoli, ad esempio in un pattern a scacchiera o a spirale.

Assi di rotazione Specifica se ruotare i rettangoli in senso verticale o orizzontale.

Sezione di riferimento per gli effetti

Questa sezione di riferimento contiene le descrizioni degli effetti audio e video inclusi in Adobe Premiere Pro. Definisce solo gli strumenti e le proprietà degli effetti che possono non essere autoesplicativi. La sezione di riferimento sugli effetti rispecchia l'organizzazione del pannello Effetti. Ad esempio, l'effetto Riflesso lente si trova nella cartella Genera del pannello Effetti ed è pertanto descritto nella sezione Effetti di generazione nella guida di Adobe Premiere Pro.

La sezione di riferimento sugli effetti non contiene le descrizioni di eventuali effetti installati con schede di acquisizioni o plug-in di terze parti. Per le relative descrizioni, consultate la documentazione della terza parte.

Descrizione degli effetti

Alcuni degli effetti inclusi supportano l'elaborazione con profondità di bit alta. Questi effetti sono descritti come "32 bit". (consultate "Gli effetti ad alta profondità di bit" a pagina 289). Gli effetti a 32 bit supportano anche l'elaborazione a 16 e a 8 bit. Tutti gli effetti per i quali non è specificato "32 bit" sono effetti a 8 bit.

Alcuni degli effetti inclusi sono supportati solo in Windows. Per designare tali effetti viene utilizzato "solo Windows" nei relativi titoli.

Tutti gli effetti audio inclusi sono basati sulla tecnologia VST (Steinberg Virtual Studio Technology). Potete inoltre utilizzare effetti audio di terze parti basati su VST con Adobe Premiere Pro. (consultate "Operazioni con gli effetti VST" a pagina 244).

Galleria di effetti

Gli esempi illustrano alcuni degli effetti video inclusi in Adobe Premiere Pro. Per eseguire l'anteprima di un effetto non incluso in questa galleria, applicatelo e visualizzatelo in anteprima nel monitor Programma.

Immagine originale *Alfa rilievo* *Bordi in rilievo* *Luminosità e contrasto*

Bilanciamento colore *Effetto Convoluzione* *Controllo contrasto* *Effetto Convoluzione* *Contrasta bordi* *Ritaglia*

Sfocatura direzione *Sfumatura bordo* *Rilievo* *Estrai*

Trova bordi *Controllo sfocatura* *Immagine originale* *Rifletti in orizzontale*

Inverti *Riflesso lente* *Fulmine* *Specularità*

Mosaico *Disturbo* *Secchiello* *Posterizza*

Replica *Solarizza* *Effetto sfera* *Texture*

Immagine originale *Tinta* *Spirale* *Rifletti in verticale*

Effetti audio

Gli effetti audio di Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro include i plug-in audio VST (Virtual Studio Technology), progettati per alterare e potenziare le proprietà delle clip audio. Quasi tutti gli effetti audio sono disponibili nelle varie versioni per clip mono, stereo e 5.1 e possono essere applicati sia alle clip che alle tracce, se non altrimenti specificato. Se avete installato Adobe Soundbooth, Adobe Premiere Pro individua, riconosce e usa automaticamente anche gli effetti VST di tale programma.

Nota: *Ogni effetto audio presenta un'opzione di esclusione che consente di attivare o disattivare l'effetto secondo quanto specificato nei fotogrammi chiave impostati.*

Effetto Bilanciamento

L'effetto Bilanciamento consente di controllare il volume relativo dei canali sinistro e destro. I valori positivi aumentano il livello del canale destro, quelli negativi, del canale sinistro. Si applica solo alle clip stereo. Questo effetto è disponibile solo per le clip stereo.

Effetto Filtro passa-banda

L'effetto Filtro passa-banda rimuove le frequenze esterne all'intervallo specificato, detto anche banda di frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

Q Indica l'ampiezza della banda di frequenze da conservare. Le impostazioni basse generano una banda di frequenze ampia mentre le impostazioni elevate generano una banda di frequenze ristretta.

Effetto Bassi

L'effetto Bassi consente di aumentare o ridurre le frequenze basse (minori o uguali a 200 Hz). Incrementa specifica di quanti decibel occorre incrementare le basse frequenze. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Volume canale

L'effetto Volume canale consente di controllare in modo indipendente il volume di ogni canale in una clip o traccia stereo o 5.1. Il livello di ogni canale è misurato in decibel.

Effetto Coro

L'effetto Coro simula diverse voci sovrapposte o il suono di strumenti suonati contemporaneamente mediante l'aggiunta di più ritardi di breve durata con una piccola quantità di feedback. Ne deriva un suono particolarmente ricco. Potete usare l'effetto Coro per potenziare una traccia vocale o aggiungere spaziosità stereo a un audio mono. Potete usarlo anche per creare effetti speciali particolari.

Adobe Premiere Pro realizza gli effetti coro mediante un metodo di simulazione diretta, in cui ogni voce (o livello) viene resa distinta dall'originale variandone leggermente temporizzazione, intonazione e vibrato. L'impostazione Feedback aggiunge ulteriori dettagli al risultato.

Per ottenere risultati ottimali con file mono, convertiteli in stereo prima di applicare l'effetto Coro.

Bypass Opzione che specifica se applicare o ignorare l'effetto Coro.

Configurazione personalizzata Apre un pannello di controllo stile mixer che controlla le proprietà mediante manopole.

Singoli parametri Apre un insieme di controlli di parametri per l'effetto Coro.

- **Tipo LFO** Specifica il tipo di onda dell'oscillatore a bassa frequenza: sinusoidale, rettangolare o triangolare.
- **Frequenza** Determina la frequenza massima alla quale si verificano modifiche nell'ampiezza. Nel caso di valori molto bassi, la voce risultante presenta una sonorità variabile simile a quella di un cantante che non riesca a mantenere costante il flusso di aria emesso. Nel caso di impostazioni molto alte, il risultato può essere tremolante e innaturale.

Impostazioni molto elevate possono produrre effetti speciali interessanti (come nel predefinito Another Dimension).

• **Profondità** Determina la variazione massima dell'ampiezza. Ad esempio, potete modificare l'ampiezza di una voce del coro in modo che sia più forte o più debole di 5 dB rispetto all'originale. Utilizzando impostazioni molto basse (inferiori a 1 dB) la profondità può essere impercettibile, a meno che il parametro Frequenza modulazione sia impostato su valori molto alti. Utilizzando invece impostazioni molto alte il suono può essere riprodotto in modo intermittente, creando una sorta di cinguettio sgradevole. I vibrati naturali si verificano tra 2 e 5 dB circa. Osservate che questa impostazione corrisponde al valore massimo e che il volume del vibrato potrebbe non diminuire come previsto dall'impostazione. Questa imitazione è intenzionale, poiché produce un suono più naturale.

• **Mix** Determina il rapporto del segnale audio non elaborato e degli effetti. Un'impostazione pari al 100% corrisponde a un rapporto di 1/1 mentre l'impostazione 0 prevede che il segnale effetto venga ignorato.

• **Ritorno** Riaggiunge una percentuale di voci elaborata all'input dell'effetto. Feedback può aggiungere alle forme d'onda l'effetto di un'eco aggiuntiva o di un riverbero. Un feedback limitato (inferiore al 10%) può conferire ulteriore ricchezza, a seconda delle impostazioni del ritardo e del vibrato. Le impostazioni più alte generano un feedback più tradizionale, un fischio forte che può raggiungere un volume talmente elevato da tagliare il segnale. Talvolta, il taglio del segnale è un effetto desiderato, come nel predefinito Dischi volanti che genera suoni simili a quelli prodotti da ipotetici UFO che sfrecciano attorno alla testa dell'ascoltatore.

• **Ritardo** Specifica la quantità massima di ritardo consentita. Un aspetto importante dell'uso dell'effetto coro riguarda l'introduzione di brevi ritardi (spesso compresi tra 15 e 35 millisecondi) la cui durata varia nel tempo. Se il valore impostato è molto piccolo, tutte le voci si fondono nell'originale e può verificarsi un effetto di flanging innaturale. Se il valore impostato è troppo alto può prodursi un effetto simile a un cinguettio, come se un lettore di audiocassette "mangiasse" il nastro.

Effetto DeClicker

L'effetto DeClicker serve per rimuovere i clic indesiderati dal segnale audio. Spesso, vengono inseriti clic a causa di giunzioni errate sui montaggi oppure in seguito a montaggi digitali errati dell'audio. Questo effetto è spesso utile per eliminare i leggeri disturbi che si generano quando si colpisce il microfono.

Nel pannello Controllo effetti, la sezione Configurazione personalizzata per questo effetto contiene i monitor Input e Output. Il primo mostra il segnale di input con i clic rilevati, mentre il secondo mostra il segnale di output senza i clic.

Soglia Determina la soglia per il rilevamento e, di conseguenza, la quantità di segnale interessata. Questo controllo va da 0 a 100%.

DePlop Determina la quantità di riduzione dei clic a bassa frequenza. A volte, questi assomigliano più a pop che a clic. Questo controllo va da 0 a 100%.

DeCrackler effetto

L'effetto Decrackler rimuove i crackle da varie origini audio, come le colonne sonore di filmati a 16 e 35 mm o le registrazioni su vinile. Questo effetto può, inoltre, ridurre i crackle causati da pioggia battente, cavi audio malfunzionanti, dispositivi elettrici posizionati vicino a cavi del microfono e rumori dei vestiti sui microfoni a clip.

Nel pannello Controllo effetti, la sezione Configurazione personalizzata per questo effetto contiene i monitor Crackle rilevati e Output. Il primo mostra il segnale di input con i crackle rilevati, mentre il secondo mostra il segnale di output con i crackle rimossi.

Soglia Determina il livello di rilevamento dei crackle. Questo controllo va da 0 a 100%.

Riduzione Determina la quantità di riduzione dei crackle. Questo controllo va da 0 a 100%.

Controllo dell'efficienza Indica l'efficienza dell'effetto DeCrackler. Ruotate il controllo Soglia per ottenere il valore massimo. Occorre ricordare che il livello massimo si raggiunge anche quando la soglia è molto bassa, al punto che il segnale audio di base potrebbe venire danneggiato.

Audition Questo controllo, se selezionato, consente di ascoltare solo i suoni che verranno eliminati. Se si possono ascoltare i contenuti effettivi del segnale, vuol dire che la soglia è impostata su un valore troppo basso. Se non la regolate, il segnale audio potrebbe venire danneggiato.

Effetto Riduzione sibilanti

L'effetto Riduzione sibilanti rimuove i suoni sibilanti ad alta frequenza, i quali spesso vengono creati quando una voce maschile o femminile pronuncia le lettere "s" e "t". Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Guadagno Specifica l'entità della riduzione da applicare ai suoni sibilanti. Il fattore di riduzione è espresso in decibel.

Maschile e Femminile Indica se la voce è maschile o femminile. Questa opzione consente all'effetto di adattarsi alla differenza tonale che distingue i due sessi.

Effetto Riduzione ronzii

L'effetto Riduzione ronzii rimuove dall'audio i ronzii indesiderati con una frequenza di 50/60 Hz. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Riduzione Indica il fattore di riduzione da applicare al ronzio. I valori elevati potrebbero tagliare anche informazioni audio necessarie alla riproduzione delle tonalità basse.

Frequenza Specifica la frequenza centrale del ronzio. In genere, corrisponde a 50 Hz in Europa e in Giappone, a 60 Hz negli USA e in Canada. Spesso la frequenza del ronzio non è un valore costante, ma variabile di +/– 5 Hz. Fate clic su 50 Hz o 60 Hz per impostare la rispettiva frequenza.

Filtro Specifica il numero di filtri da usare per rimuovere il ronzio. Oltre alle frequenze fondamentali di 50 e 60 Hz, un ronzio potrebbe anche contenere armoniche con frequenze che sono multipli della frequenza fondamentale (100/110 Hz, 150/160 Hz e così via). A valori più elevati corrisponde un uso più intensivo della CPU. L'impostazione di questo valore determina il numero di frequenze armoniche da filtrare. Ad esempio, se scegliete 60 Hz come valore della frequenza e 4 come valore del filtro, l'effetto Riduzione ronzii filtra la frequenza di 60 Hz insieme a tre armoniche (120 Hz, 240 Hz e 480 Hz), per un totale di 4 frequenze filtrate. A valori più elevati corrisponde un maggior dispendio di risorse per il processore.

Effetto Ritardo

L'effetto Ritardo aggiunge al sonoro della clip audio un'eco, riprodotta dopo l'intervallo di tempo indicato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo Indica l'intervallo di tempo prima dell'inizio dell'eco. Il valore massimo è 2 secondi.

Ritorno Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più eco a calare.

Mix Controlla la portata dell'eco.

Effetto Riduzione disturbo

L'effetto Riduzione disturbo rileva automaticamente il rumore del nastro e lo rimuove. Usate questo effetto per rimuovere i disturbi dalle registrazioni effettuate con dispositivi analogici, come i registratori magnetici a nastro. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Rumore di fondo Specifica il livello (in decibel) del rumore di fondo durante la riproduzione della clip.

Fissa Blocca la misurazione del rumore di fondo sul valore corrente. Usate questo controllo per definire il rumore di fondo di una clip.

Riduzione Specifica il livello di rumore da rimuovere entro l'intervallo compreso tra -20 e 0 dB.

Scostamento Imposta un valore di scostamento tra il rumore di fondo rilevato automaticamente e il valore definito dall'utente. Questo valore può variare tra -10 e +10 dB. Lo scostamento consente un ulteriore controllo quando l'impostazione automatica non è sufficiente.

Effetto Dinamica

L'effetto Dinamica fornisce una serie di controlli che possono essere combinati o usati in modo indipendente per regolare l'audio. Potete usare i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Per un'esercitazione video sull'utilizzo del compressore nell'effetto Dinamica, consultate Dynamics Compressor (Compressore dell'effetto Dinamica) di Curt Wrigley.

Controllo gate automatico Taglia un segnale quando il livello scende sotto la soglia specificata. Usate questo controllo per rimuovere segnali di fondo indesiderati dalle registrazioni, come i rumori di sottofondo in un doppiaggio. Impostate il gate in modo da interrompere la registrazione ogni volta che il narratore smette di parlare, rimuovendo in questo modo tutti gli altri suoni. I colori del display LED indicano la modalità del gate: aperto (verde), attacco o rilascio (giallo) e chiuso (rosso). Per il gate sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare perché il gate si apra. Se il livello del segnale scende sotto questo valore, il gate si chiude e il segnale in ingresso diventa muto.
- **Attacco** Specifica il tempo impiegato dal gate per aprirsi quando il livello del segnale supera la soglia.
- **Rilascio** Imposta il tempo (tra 50 e 500 millisecondi) impiegato dal gate per chiudersi dopo che il livello del segnale è sceso sotto la soglia.
- **Blocco** Specifica il tempo (tra 0,1 e 1000 millisecondi) in cui il gate deve rimanere aperto dopo che il livello è sceso sotto la soglia.

Compressore Equilibra la gamma dinamica e crea un livello uniforme per tutta la durata della clip, aumentando il livello dei suoni lievi e riducendo quello dei suoni forti. Per il compressore sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Imposta il livello (tra -60 e 0 dB) che il segnale deve superare perché sia attivata la compressione. I livelli che sono sotto la soglia restano inalterati.
- **Rapporto** Imposta il rapporto in base al quale viene applicata la compressione. Il valore massimo è 8:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1 e il livello in ingresso cresce di 5 dB, l'output cresce solo di 1 dB.
- **Attacco** Imposta il tempo (tra 0,1 e 100 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.
- **Rilascio** Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) impiegato dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.
- **Automatica** Calcola il tempo di rilascio in base al segnale in ingresso.
- **MakeUp** Regola il livello in output del compressore (tra -6 e 0 dB) allo scopo di compensare le perdite di guadagno dovute alla compressione.

Expander Riduce tutti i segnali sotto la soglia specificata sulla base del rapporto impostato. L'effetto è simile a quello del controllo gate, anche se consente regolazioni più accurate. Per Expander sono disponibili i seguenti controlli:

- **Soglia** Specifica il livello in cui il segnale deve rientrare perché l'expander venga attivato. I livelli che sono oltre la soglia restano inalterati.

• **Rapporto** Imposta la frequenza a cui i segnali vengono espansi. Il valore massimo è 5:1. Se ad esempio il rapporto è di 5:1, una crescita del livello di 1 dB viene espansa di 5 dB. Ne risulta una riduzione molto più rapida del segnale.

Limiter Riduce la necessità di tagli nelle clip audio contenenti picchi nei segnali. Ad esempio, escludendo i picchi che superano 0 dB in un file audio, il livello sonoro globale non deve essere ridotto sotto 0 dB per evitare i tagli. Per il limiter sono disponibili i seguenti controlli:

• **Soglia** Specifica il livello massimo del segnale, tra -12 e 0 dB. Tutti i segnali che superano la soglia sono ridotti allo stesso livello della soglia.

• **Rilascio** Specifica il tempo (tra 10 e 500 millisecondi) richiesto dal guadagno per tornare al livello normale dopo un taglio.

SoftClip Riduce i tagli in modo simile al limiter ma senza usare limiti forzati. Questo controllo aggiunge un margine ad alcuni segnali in modo che possono così essere meglio definiti durante un mixaggio globale.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Compressore dell'effetto Dinamica

Effetto EQ

L'effetto EQ agisce come un equalizzatore parametrico, controlla frequenza, larghezza di banda e livello tramite bande multiple. Questo effetto include tre bande medie completamente parametriche, una banda per gli alti e una banda per i bassi. Per impostazione predefinita le bande per alti e bassi sono filtri di tipo shelving. Il guadagno è invece costante per tutte le frequenze. Il controllo Taglia alterna le bande di alti e bassi tra le modalità shelving e cutoff. Il guadagno è fisso a -12 dB per ottava ed è disattivato nella modalità cutoff.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. In Configurazione personalizzata potete controllare le proprietà delle bande filtro nella finestra Frequenza trascinandone le maniglie. Ogni banda ha un controllo per la frequenza e uno per il guadagno. Le bande medie hanno due controlli aggiuntivi per regolare il fattore Q. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Frequenza Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda (compreso tra 20 e 20.000 Hz).

Guadagno Specifica il valore di cui aumentare o diminuire la banda (compreso tra -20 e 20 dB).

Taglia Alterna la funzione del filtro tra shelving e cutoff.

Q Specifica l'ampiezza di banda di ogni filtro (tra 0,05 e 5,0 ottave).

Output Specifica il valore di guadagno che deve compensare gli aumenti o le riduzioni delle bande di frequenza nel guadagno di output dell'equalizzatore.

Riempi a sinistra e Riempi a destra, effetti

L'effetto Riempi a sinistra duplica le informazioni del canale sinistro della clip audio e le sposta nel canale destro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale destro della clip. L'effetto Riempi a destra duplica le informazioni del canale destro e le sposta nel canale sinistro, escludendo le informazioni originali presenti nel canale sinistro della clip. Si applica solo alle clip stereo.

Effetto Flanger

Il *flanging* è un effetto audio derivante dall'applicazione al segnale originale di un breve ritardo variabile in proporzioni pressappoco uguali. Veniva ottenuto in origine attraverso l'invio di un segnale audio identico a due registratori su nastro a bobine e l'uso della funzione di flanging su una bobina in modo da rallentarla. Unendo le due registrazioni risultanti si otteneva un effetto sfasato di ritardo tipico della musica psichedelica degli anni '60 e '70. L'effetto Flanger consente di ottenere un risultato simile ritardando e sfasando leggermente un segnale a intervalli specifici o casuali.

Tipo OBF Specifica il tipo di onda dell'oscillatore a bassa frequenza: Sinusoidale, rettangolare o triangolare).

Frequenza Specifica la velocità dell'oscillatore a bassa frequenza.

Profondità Determina il livello di guadagno della forma d'onda di modulazione, controllando in tal modo la profondità dell'effetto.

Mix Regola il mix del segnale originale (Sorgente) e del segnale a cui è stato applicato il flanging (Elaborato). Per ottenere la cancellazione e il rinforzo tipici dell'effetto flanging dovete utilizzare una parte di entrambi i segnali. Se il parametro Originale è impostato su 100% non avviene alcun flanging. Se il parametro Ritardato è impostato su 100% il risultato è un suono tremolante, simile a quello prodotto da un lettore di cassette guasto.

Ritorno Determina la percentuale del segnale a cui è stato applicato il flanging che viene immessa nuovamente nel flanger. In assenza di feedback, l'effetto utilizza solo il segnale originale. Aggiungendo il feedback, l'effetto usa una percentuale del segnale modificato proveniente da un punto precedente al punto di riproduzione corrente.

Ritardo Imposta il punto in millisecondi, dopo il segnale originale, dove inizia il flanging. L'effetto flanging viene ottenuto passando ciclicamente nel tempo dall'impostazione iniziale del ritardo a quella finale.

Effetti Filtro passa-alto e Filtro passa-basso

Il filtro passa-alto rimuove le frequenze sotto la frequenza limite specificata. Il filtro passa-basso elimina le frequenze sopra la frequenza limite specificata. Gli effetti Filtro passa-alto e Filtro passa-basso sono disponibili per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto audio Inverti

L'effetto audio Inverti inverte la fase di tutti i canali. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Compressore multibanda

Questo effetto è un compressore a tre bande dotato di controlli per ciascuna banda. Usatelo invece del compressore dell'effetto Dinamica quando occorre un compressore sonoro più delicato.

Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Configurazione personalizzata mostra le tre bande (bassi, medi, alti) nella finestra Frequenza. Per regolare il guadagno di ogni banda, regolate le maniglie del guadagno di makeup e dell'intervallo delle frequenze. Le maniglie nella parte centrale determinano la frequenza di crossover delle bande. Trascinate le maniglie per regolare la frequenza corrispondente. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Solo Riproduce solo la banda attiva.

MakeUp Regola i livelli, in decibel.

Seleziona banda Seleziona una banda. Nel controllo grafico fate clic su una banda per selezionarla.

Frequenza crossover Aumenta l'intervallo delle frequenze per la banda selezionata.

Output Specifica la regolazione del guadagno di output per compensare la riduzione o l'aumento di guadagno dovuto alla compressione. Ciò consente di mantenere la combinazione delle singole impostazioni di guadagno.

Per ogni banda usate i seguenti controlli:

Soglia 1-3 Specifica il livello (compreso tra -60 e 0 dB) che il segnale in ingresso deve superare affinché venga attivata la compressione.

Rapporto 1-3 Specifica il rapporto di compressione. Il valore massimo è 8:1.

Attacco 1-3 Specifica il tempo (compreso tra 0,1 e 10 millisecondi) impiegato dal compressore per rispondere a un segnale che supera la soglia.

Rilascio 1-3 Specifica il tempo richiesto dal guadagno per tornare al livello di partenza quando il segnale scende sotto la soglia.

Effetto Ritardo multitap

L'effetto Ritardo multitap può aggiungere fino a quattro echi all'audio originale della clip. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo 1-4 Specifica l'intervallo di tempo che intercorre tra la riproduzione dell'audio originale e la relativa eco. Il valore massimo è 2 secondi.

Feedback 1-4 Specifica una percentuale del segnale ritardato da aggiungere in coda per creare l'effetto di più echi a calare.

Livello 1-4 Controlla il volume di ogni eco.

Mix Controlla la portata dell'eco ritardata e dell'eco non ritardata.

Effetto Arresta-banda

Il filtro arresta-banda rimuove le frequenze vicine al centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Specifica la frequenza da rimuovere. Per eliminare il ronzio della rete elettrica, specificate un valore corrispondente alla frequenza della rete elettrica usata nel luogo in cui è stata registrata la clip. In Nord America e in Giappone, ad esempio, specificate 60 Hz, mentre in molte altre nazioni dovete specificare 50 Hz.

Q Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia.

Effetto Equalizzatore parametrico

L'effetto Equalizzatore parametrico aumenta o riduce le frequenze prossime alla frequenza del centro specificato. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Centro Indica la frequenza al centro dell'intervallo specificato.

Q Specifica l'intervallo di frequenze interessate. Se si imposta un valore basso si riduce la banda; con un valore alto la banda diventa più ampia. Il fattore per il quale vengono moltiplicate le frequenze è espresso in decibel nella proprietà Incrementa. Il controllo Incrementa indica di quanto regolare l'ampiezza espressa in decibel.

Incrementa Specifica il valore di cui aumentare o ridurre l'intervallo di frequenze (compreso tra -24 e +24 dB).

Effetto Phaser

L'effetto Phaser prende una parte del segnale in entrata, ne cambia la fase in base a un certo livello e lo mixa di nuovo nel segnale originale. Si verifica, pertanto, una cancellazione parziale dello spettro delle frequenze, con un suono molto caratteristico, usato spesso come effetto per chitarra nella musica funky.

Tipo LFO (Low Frequency Oscillator) Selezionate Sinusoidale, Rettangolare o Triangolare per stabilire la forma d'onda dell'oscillatore a bassa frequenza usato per modulare il cambio di fase.

Frequenza Determina la velocità dell'oscillatore a bassa frequenza. Questo valore va da 0 a 10.

Profondità Determina il livello di guadagno della forma d'onda di modulazione, controllando in tal modo la profondità dell'effetto. Questo valore va da 0 a 100%.

Ritardo Per ottenere una grande varietà di effetti, il segnale con fase modificata verrà ritardato rispetto al segnale originale. La proprietà Ritardo imposta il tempo di ritardo. Questo valore va da 0,1 a 4,0 ms.

Ritorno Determina la quantità di segnale con fase modificata che verrà mixata nel segnale di input. Se usate valori negativi, la fase verrà invertita di nuovo di 180 gradi. Questo valore va da -50 a 50.

Mix Determina il rapporto del segnale audio non elaborato e degli effetti. Un'impostazione pari al 100% corrisponde a un rapporto di 1/1 mentre l'impostazione 0 prevede che il segnale effetto venga ignorato. Questo valore va da 0 a 100%.

Effetto Variazione tonalità

Regola l'altezza del segnale in ingresso. Usate questo effetto per dare profondità alle voci acute e viceversa. Potete usare le varie proprietà usando i controlli grafici della vista Configurazione personalizzata o specificando i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Pitch Specifica la variazione tonale per incrementi di semitoni. L'intervallo regolabile è compreso tra -12 e +12 semitoni.

Ottimizzazione Consente di eseguire la regolazione fine della griglia dei semitoni della proprietà relativo all'intonazione.

Preserva formanti Impedisce la modifica delle formanti nella clip audio. Usate questo controllo, ad esempio, quando aumentate il tono di una voce acuta per evitare di creare l'effetto "cartoni animati".

Effetto Riverbero

Aggiunge atmosfera e calore alla clip audio simulando l'effetto del suono riprodotto all'interno di una stanza. Potete usare i controlli grafici nella vista Configurazione personalizzata o specificare i valori nella vista Singoli parametri. Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Ritardo iniziale Indica l'intervallo di tempo tra il segnale e il riverbero. Questa impostazione è correlata alla distanza percorsa dal suono in un ambiente reale per rimbalzare sulle pareti e tornare indietro all'ascoltatore.

Assorbimento Indica il valore percentuale del suono assorbito.

Dimensioni Indica le dimensioni del locale come valore percentuale.

Densità Specifica la densità della "coda" del riverbero. Il valore Dimensione determina l'intervallo in cui potete impostare Densità.

Assorbimento basso Specifica un fattore di attenuazione per le frequenze basse (in decibel). L'attenuazione delle frequenze basse evita che il riverbero risulti rimbombante o confuso.

Assorbimento alto Specifica il fattore di attenuazione delle frequenze alte (in decibel). Impostazioni basse rendono il suono del riverbero più attutito.

Mix Controlla la portata del riverbero.

Effetto Riduzione rumore spettrale

L'algoritmo di Riduzione rumore spettrale usa tre banchi di filtro elimina banda per rimuovere i disturbi di tono dai segnali audio. Può essere d'aiuto per eliminare i disturbi del filmato originale, come brusii e fischi.

Freq (1-3) Determina la frequenza centrale di ciascuno dei filtri elimina banda.

Riduzione (1-3) Imposta il livello del guadagno di input in base al quale il colore rosso è visualizzato nel controllo per una determinata traccia.

Filtro (1-3) Attiva il corrispondente banco di filtri.

LivelloMax Determina la riduzione del guadagno di ciascuno dei filtri elimina banda, controllando in tal modo la quantità di disturbo rimosso dal segnale.

ModalitàCursore Attiva la regolazione della frequenza del filtro in base al cursore.

Effetto Scambia canali

Esegue lo scambio della disposizione delle informazioni tra i canali destro e sinistro. Si applica solo alle clip stereo.

Effetto Alti

Consente di aumentare o ridurre le alte frequenze (maggiori o uguali a 4000 Hz). Il controllo Incrementa indica il fattore di aumento o riduzione (in decibel). Questo effetto è disponibile per le clip 5.1, stereo o mono.

Effetto Volume

Utilizzate l'effetto Volume anzichè l'effetto Volume fisso se desiderate eseguirne il rendering prima di altri effetti Standard. L'effetto Volume crea un inviluppo su una clip per consentirvi di aumentare il livello audio senza clipping. I tagli hanno luogo quando il segnale eccede la gamma dinamica accettabile per il dispositivo hardware in uso e spesso danno luogo alla distorsione dell'audio. I valori positivi indicano l'aumento del volume; mentre i valori negativi indicano una riduzione. L'effetto Volume è disponibile per le clip solo nelle tracce 5.1, stereo o mono.

Transizioni audio a dissolvenza incrociata

Potete utilizzare le transizioni audio a dissolvenza incrociata per ottenere un effetto di dissolvenza in entrata o in chiusura dell'audio e come dissolvenza incrociata tra le clip. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle transizioni audio, consultate "Operazioni con le transizioni audio" a pagina 240.

Transizione Guadagno costante

La dissolvenza incrociata Guadagno costante modifica l'audio a una velocità costante di aumento e diminuzione nella transizione tra le clip. Questo tipo di dissolvenza incrociata può a volte risultare un po' brusco.

Transizione Potenza costante

La dissolvenza incrociata Potenza costante crea una transizione progressiva e graduale, analoga alla transizione di dissolvenza tra clip video. Questa dissolvenza incrociata comporta una lenta diminuzione iniziale dell'audio della prima clip che accelera poi alla fine della transizione. Per la seconda clip, l'audio aumenta rapidamente all'inizio per poi rallentare verso la fine della transizione.

Transizione Dissolvenza esponenziale

La transizione Dissolvenza esponenziale applica una dissolvenza in uscita alla prima clip e una dissolvenza in entrata alla seconda clip; entrambe le dissolvenze seguono una curva logaritmica. Le opzioni del menu del controllo Allineamento consentono di specificare la posizione della transizione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Operazioni con le transizioni audio" a pagina 240

"Eseguire la dissolvenza in apertura o in chiusura delle clip audio" a pagina 241

Effetti Regolazione

Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici, effetti

Usate gli effetti Colore automatico, Contrasto automatico e Livelli automatici per regolare velocemente una clip in modo globale. Colore automatico consente di regolare il contrasto e il colore neutralizzando i mezzitoni e tagliando i pixel bianchi e neri. Contrasto automatico permette di regolare il contrasto generale e il mix di colori senza introdurre né rimuovere dominanti di colore. Con Livelli automatici è possibile correggere automaticamente luci e ombre. Poiché regola ogni canale di colore individualmente, l'effetto Livelli automatici può rimuovere o introdurre dominanti di colore.

Ogni effetto è dotato di una o più delle seguenti impostazioni:

Arrotondamento temporale Intervallo di fotogrammi adiacenti, in secondi, analizzati allo scopo di stabilire l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se Arrotondamento temporale è pari a 0, ogni fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

Ricerca scena Se questa opzione è selezionata, i fotogrammi posizionati oltre un cambio di scena vengono ignorati quando i fotogrammi circostanti sono analizzati dall'effetto per l'arrotondamento temporale.

Regola mezzitoni neutri (disponibile solo per Colore automatico) Identifica un colore quasi neutro medio nel fotogramma, quindi regola i valori gamma per rendere neutro il colore.

Ritaglia nero, Ritaglia bianco Entità del ritaglio di ombre e le luci in base ai nuovi colori di ombra pura e di luce pura nell'immagine. Prestare attenzione a non impostare valori di ritaglio troppo alti, perché in tal modo si riduce il dettaglio di ombra o luce. Si consiglia un valore compreso tra lo 0,0% e l'1%. Per impostazione predefinita, i pixel delle ombre e delle luci vengono ritagliati dello 0,1%, ovvero il primo 0,1% di entrambi gli estremi viene ignorato quando sono identificati i pixel più chiari e più scuri dell'immagine, che vengono quindi mappati al nero di output e al bianco di output. In tal modo, i valori bianchi e neri di input sono basati su valori di pixel rappresentativi, invece che estremi.

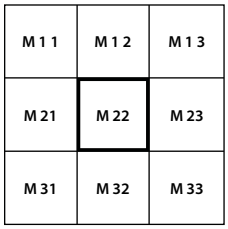
Fondi con originale Determina la trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip.

Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Convoluzione

L'effetto Convoluzione cambia i valori di luminosità di ogni pixel della clip secondo una funzione matematica preimpostata, detta *convoluzione*. Una convoluzione sovrappone una matrice di numeri a una matrice di pixel, moltiplica ogni pixel sottostante per il valore del numero corrispondente e sostituisce il valore del pixel centrale con la somma di tutti questi prodotti. Questo viene eseguito per ogni pixel dell'immagine.

Le impostazioni di convoluzione comprendono una serie di controlli che rappresentano le celle in una griglia 3x3 di moltiplicatori della luminosità dei pixel. Le etichette sui controlli che iniziano con la lettera "M" ne indicano la posizione nella matrice. Il controllo M11, ad esempio, agisce sulla cella nella prima riga della prima colonna della griglia, l'M32 sulla cella nella terza riga della seconda colonna. Il pixel valutato si trova al centro della griglia, nella posizione M22. Utilizzate questo effetto per ottenere un controllo preciso sulle proprietà dei vari effetti di rilievo, sfocatura e contrasto. Per un determinato effetto, è più semplice applicare una delle impostazioni predefinite dell'effetto convoluzione e modificarla, piuttosto che creare da zero l'effetto utilizzando lo stesso effetto convoluzione.



Griglia di pixel Convoluzione che mostra la posizione di ciascun controllo nella matrice

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare i bordi, le sfumature e la luminosità mediante i predefiniti di convoluzione" a pagina 338

Effetto Estrai

L'effetto Estrai rimuove i colori da una clip video, creando un'immagine in scala di grigio. I pixel con valori di luminanza inferiori al livello di input nero o maggiori del livello di input bianco sono resi in nero. I pixel compresi tra questi punti saranno in grigio o in bianco.

Nota: *I controlli per questo effetto sono simili a quelli dell'effetto Estrai in Adobe After Effects, ma lo scopo e i risultati sono diversi.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Rimuovere il colore in una clip" a pagina 336

Effetto Livelli

L'effetto Livelli regola la luminosità e il contrasto di una clip. Combina le funzioni degli effetti Bilanciamento colore, Correzione gamma, Luminosità e contrasto e Inversione. Questo effetto funziona in modo molto simile all'effetto Livelli di After Effects.

Nella finestra di dialogo Impostazioni dei livelli è visualizzato un istogramma del fotogramma corrente (solo Windows).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare la luminanza utilizzando i livelli" a pagina 329

Effetti di luce

L'effetto Effetti di luce consente di applicare l'illuminazione a una clip fino a un massimo di cinque luci. Gli Effetti di luce consentono di gestire le proprietà dell'illuminazione, come tipo, direzione, intensità, colore, centro ed estensione della luce. È inoltre disponibile il controllo Livello rilievo che permette di utilizzare texture o pattern di altri metraggi per creare effetti di luce speciali, come una superficie con effetto 3D.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Aggiungere effetti di luce" a pagina 339

Effetto ProcAmp

(32 bit) L'effetto ProcAmp rappresenta l'emulazione software dell'amplificatore di processo disponibile sui dispositivi di montaggio video tradizionali. Questo effetto consente di regolare luminosità, contrasto, tonalità, saturazione e percentuale divisa delle immagini delle clip.

Effetto Ombra/Luce

Consente di schiarire i soggetti in ombra o di attenuare le luci di un'immagine. Questo effetto non schiarisce o scurisce un'intera immagine. Regola luci e ombre in modo indipendente sulla base dei pixel circostanti. Potete anche correggere il contrasto complessivo di un'immagine. Le impostazioni predefinite servono per correggere le immagini con problemi di retroilluminazione.

Quantità automatica Se questa opzione è selezionata, i valori di Quantità ombra e di Quantità luce vengono ignorati e vengono utilizzate quantità determinate automaticamente come appropriate per l'illuminazione e il ripristino del dettaglio nelle ombre. Selezionando questa opzione viene attivato anche il controllo Arrotondamento temporale.

Quantità ombra Quantità per schiarire le ombre nell'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

Quantità luce Quantità per scurire le luci nell'immagine. Questa opzione è attiva solo se deselezionate Quantità automatica.

Arrotondamento temporale Intervallo di fotogrammi adiacenti, in secondi, analizzati allo scopo di stabilire l'entità della correzione da apportare a ciascun fotogramma, in relazione ai fotogrammi circostanti. Se Arrotondamento temporale è pari a 0, ogni fotogramma viene analizzato in modo indipendente, senza analizzare i fotogrammi circostanti. Con l'opzione Arrotondamento temporale potete apportare correzioni più uniformi nel tempo.

Ricerca scena Se questa opzione è selezionata, i fotogrammi posizionati oltre un cambio di scena vengono ignorati quando i fotogrammi circostanti sono analizzati per l'arrotondamento temporale.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Espandete la categoria Altre opzioni per visualizzare i seguenti comandi:

Ampiezza tonale ombra e Ampiezza tonale luce Intervallo di tonalità regolabili nelle ombre e nelle luci. I valori più bassi limitano rispettivamente l'intervallo regolabile alle sole zone più scure e più chiare. I valori più alti ampliano l'intervallo regolabile. Queste opzioni risultano utili per isolare le zone da regolare. Ad esempio, per schiarire una zona

scura senza toccare i mezzitoni, impostate un valore basso per Ampiezza tonale ombra, in modo tale da agire solo sulle zone più scure dell'immagine con l'opzione Quantità ombra. Specificando un valore troppo grande per una determinata immagine potrebbero venire generati degli aloni attorno ai bordi scuri o chiari. Le impostazioni predefinite tentano di ridurre questi elementi indesiderati. È possibile ridurli ulteriormente diminuendo tali valori.

Raggio ombra e Raggio luce Raggio (in pixel) dell'area attorno a un pixel usata dall'effetto per determinare se il pixel si trova in una zona di ombra o di luce. In genere, questo valore dovrebbe essere pressocché uguale alle dimensioni del soggetto principale in un'immagine.

Correzione colore Quantità di correzione del colore che l'effetto applica a ombre e luci regolate. Ad esempio, se aumentate il valore Quantità ombra, mettete in risalto i colori che erano scuri nell'immagine originale. Potrebbe essere opportuno che questi colori siano più vivi. Maggiore è il valore di Correzione colore, più saturi risulteranno questi colori. Più marcata è la regolazione apportata a ombre e luci, maggiore sarà l'intervallo disponibile di correzione del colore.

Nota: *Se volete modificare il colore di un'intera immagine, usate l'effetto Tonalità/Saturazione dopo avere applicato l'effetto Ombra/Luce.*

Contrasto mezzitoni Grado di contrasto applicato dall'effetto ai mezzitoni. I valori elevati determinano un aumento del contrasto dei soli mezzitoni e contemporaneamente ombre più scure e luci più chiare. Un valore negativo riduce il contrasto.

Ritaglia nero, Ritaglia bianco Entità del ritaglio di ombre e le luci in base ai nuovi colori di ombra pura e di luce pura nell'immagine. Prestare attenzione a non impostare valori di ritaglio troppo alti, perché in tal modo si riduce il dettaglio di ombra o luce. Si consiglia un valore compreso tra lo 0,0% e l'1%. Per impostazione predefinita, i pixel delle ombre e delle luci vengono ritagliati dello 0,1%, ovvero il primo 0,1% di entrambi gli estremi viene ignorato quando sono identificati i pixel più chiari e più scuri dell'immagine. Questi vengono quindi mappati al nero di output e al bianco di output, assicurando che in tal modo, i valori bianchi e neri di input sono basati su valori di pixel rappresentativi, invece che estremi.

Effetti Sfocatura e Nitidezza

Effetto Anti-alias (solo Windows)

L'effetto Anti-alias unisce i bordi delle aree che hanno colori a contrasto elevato. Quando vengono fusi, i colori creano tonalità intermedie che fanno apparire graduale la transizione tra aree scure e aree chiare.

Effetto Sfocatura fotocamera (solo Windows)

L'effetto Sfocatura fotocamera simula un'immagine che si allontana dall'intervallo focale della telecamera, rendendo sfocata la clip. Impostando i fotogrammi chiave della sfocatura, potete ad esempio simulare un soggetto che viene prima messo a fuoco e quindi sfocato, oppure un movimento improvviso della fotocamera. Trascinate il cursore per specificare l'entità della sfocatura per il fotogramma chiave selezionato; più alto è il valore, maggiore sarà la sfocatura.

Effetto Sfocatura canale

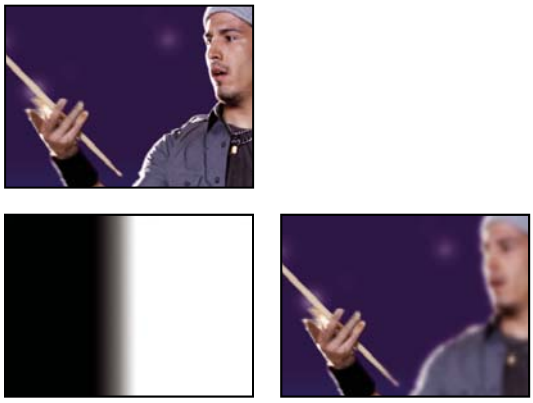
L'effetto Sfocatura canale sfoca separatamente il rosso, il verde, il blu o i canali alfa di una clip. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni.

Selezionate Ripeti pixel del bordo per far operare l'algoritmo di sfocatura come se i valori dei pixel oltre il bordo del livello fossero gli stessi di quelli dei pixel del bordo. Questa opzione consente di mantenere la nitidezza dei bordi, evitando che diventino più scuri e trasparenti, in conseguenza del calcolo della media con molti zeri. Deselezionate questa opzione per far operare l'algoritmo di sfocatura come se i valori dei pixel oltre il bordo del livello della clip fossero pari a zero.

Effetto Sfocatura composta

L'effetto Sfocatura composta sfoca i pixel nella clic dell'effetto in base ai valori di luminanza di una clip di controllo, noto anche come *livello di sfocatura* o *mappa di sfocatura*. Per impostazione predefinita, i valori chiari nel livello di sfocatura corrispondono a una maggiore sfocatura della clip dell'effetto, mentre i valori scuri corrispondono a una minore sfocatura. Selezionate Inverti sfocatura per far corrispondere i valori chiari a una minore sfocatura.

Questo effetto si rivela utile per simulare sbavature e impronte digitali o variazioni di visibilità causate da condizioni atmosferiche come fumo o calore, soprattutto con livelli sfocatura animati.



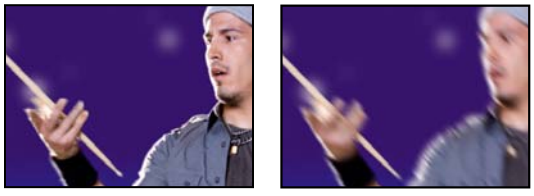
Originale (a sinistra), livello di sfocatura (al centro) e risultato (a destra)

Sfocatura massima Specifica in pixel la quantità massima di sfocatura da applicare a tutte le parti della clip interessata.

Allunga e adatta mappa Allunga la clip di controllo fino alle dimensioni della clip alla quale viene applicato; in caso contrario la clip di controllo viene centrata sulla clip dell'effetto.

Effetto Sfocatura direzione

L'effetto Sfocatura direzione dà a una clip l'illusione del movimento.

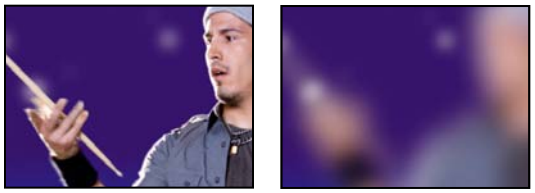


Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Direction (Direzione) Direzione della sfocatura. La sfocatura viene applicata in modo uniforme su entrambi i lati del centro del pixel; impostando un valore di 180° o 0° si ottiene quindi lo stesso risultato.

Effetto Sfocatura veloce (solo Windows)

L'effetto Sfocatura veloce è molto simile all'effetto Controllo sfocatura, ma consente di sfocare aree di grandi dimensioni in modo più rapido.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Effetto Controllo sfocatura

(32 bit) L'effetto Controllo sfocatura mette a fuoco e fuori fuoco un'immagine e ne elimina i disturbi. Potete specificare se la sfocatura deve avvenire in orizzontale, in verticale o in entrambe le direzioni.

Effetto fantasma (solo Windows)

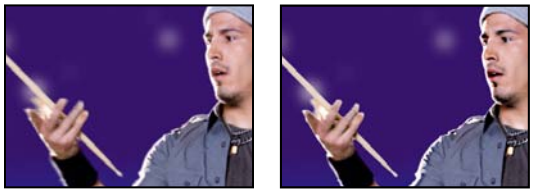
Sovrappone le trasparenze dei fotogrammi immediatamente precedenti al fotogramma corrente. Questo effetto può essere utile ad esempio per mostrare il tracciato di un oggetto in movimento, come una palla che rimbalza. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

Effetto Contrasta

L'effetto Contrasta aumenta il contrasto nei punti in cui avviene una variazione di colore.

Effetto Maschera di contrasto

L'effetto Maschera di contrasto aumenta il contrasto tra colori che definiscono un bordo.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Raggio Distanza dal bordo alla quale vengono regolati i pixel per il contrasto. Se specificate un valore basso, vengono regolati solo i pixel vicini al bordo.

Soglia La differenza maggiore tra pixel adiacenti per cui non viene regolato il contrasto. Un valore inferiore genera un risultato maggiore. Un valore troppo basso provoca la regolazione del contrasto per l'intera immagine e può generare disturbo o determinare risultati imprevisti.

Effetti di canale

Effetto Aritmetica

L'effetto Aritmetica esegue varie e semplici operazioni matematiche sui canali rosso, verde e blu di un'immagine.

Operatore Operazione da eseguire tra il valore specificato dei singoli canali e il valore esistente di tale canale per ogni pixel dell'immagine:

- **And, Or e Xor** Applicano operazioni logiche bit per bit.
- **Aggiungi, Sottrai, Moltiplica e Differenza** Applicano le funzioni matematiche di base.
- **Max** Imposta il valore del canale del pixel su quello superiore del valore specificato e del valore originale del pixel.
- **Min** Imposta il valore del canale del pixel su quello inferiore del valore specificato e del valore originale del pixel.
- **Blocca sopra** Imposta il valore del canale del pixel su zero se il valore originale del pixel è superiore al valore specificato. In caso contrario, lascia il valore originale.
- **Blocca sotto** Imposta il valore del canale del pixel su zero se il valore originale del pixel è inferiore al valore specificato. In caso contrario, lascia il valore originale.
- **Sezione** Imposta il valore del canale del pixel su 1,0 se il valore originale del pixel è sopra il valore specificato. In caso contrario, imposta il valore su zero. In entrambi i casi, i valori degli altri canali colore vengono impostati su 1,0.
- **Scolora** Applica un retino.

Taglia valori risultato Impedisce a qualsiasi funzione di creare valori di colore al di fuori dell'intervallo valido. Se questa opzione non è selezionata, alcuni valori di colore possono tornare a zero.

Effetto Fusione

L'effetto Fusione fonde due clip usando uno dei cinque metodi disponibili. Una volta unite le clip con questo effetto, disattivate la clip selezionata nel menu Fondi con livello selezionando la clip e scegliendo Clip > Abilita.

Fondi con livello Clip con cui eseguire la fusione (livello secondario o di controllo).

Modalità Metodo di fusione:

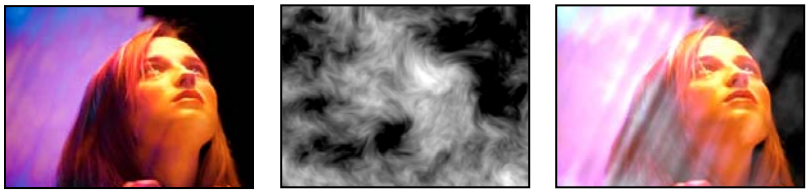
- Solo colore applica una colorazione a ciascun pixel dell'immagine originale in base al colore di ciascun pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Solo tinta è simile a Solo colore, ma tinge i pixel dell'immagine originale solo se questi sono già colorati.
- Scurisci solo scurisce ogni pixel dell'immagine originale che risulti più chiaro del pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Schiarisci solo schiarisce ogni pixel dell'immagine originale che risulti più scuro del pixel corrispondente presente nell'immagine secondaria.
- Dissolvenza incrociata dissolve in uscita l'immagine originale mentre l'immagine secondaria si dissolve in entrata.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Se le dimensioni del livello sono diverse Specifica come posizionare il livello di controllo.

Effetto Calcoli

L'effetto Calcoli combina i canali di una clip con quelli di un'altra.



Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto applicato (a destra)

Canale input Il canale da estrarre e usare come input per l'operazione di fusione. RGBA visualizza tutti i canali normalmente. Il grigio converte tutti i valori dei canali colore per un pixel nel valore di luminanza del pixel originale. Il rosso, il verde o il blu converte tutti i valori dei canali colore per un pixel nel valore del canale colore selezionato per il pixel originale. Alfa converte tutti i canali nel valore del canale alfa per il pixel originale. Per un'esercitazione video sull'utilizzo degli effetti Calcoli e Sfumatura, consultate Coloring A Washed-out Sky With A Gradient In Premiere Pro CS (Colorazione di un cielo sbiadito con una sfumatura in Premiere Pro CS) di Jeff Schell nel suo blog Digital Media Net.

Inverti input Inverte la clip prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.

Secondo livello La traccia video con cui Calcoli fonde la clip originale.

Canale secondo livello Canale da fondere con i canali di input.

Opacità secondo livello Opacità della seconda traccia video. Impostate su 0% la seconda traccia video perché non influisca sull'output.

Inverti secondo livello Inverte la seconda traccia video prima che l'effetto estragga le informazioni del canale specificato.

Allunga e adatta secondo livello Prima di procedere alla fusione, allunga la seconda traccia video in base alle dimensioni della clip dell'originale. Deselezionare questa opzione per centrare la seconda traccia video sulla clip originale.

Mantieni trasparenza Assicura che il canale alfa del livello dell'originale non sia modificato.

Effetto Aritmetica composta

L'effetto Aritmetica composta combina matematicamente la clip alla quale viene applicato con un livello di controllo. e serve solo ad assicurare la compatibilità con progetti creati con versioni precedenti di After Effects che utilizzano l'effetto Aritmetica composta.

Livello seconda sorgente Specifica la traccia video da usare con il livello corrente in una determinata operazione.

Operatore Specifica l'operazione da eseguire tra le due clip.

Opera sui canali Specifica i canali ai quali viene applicato l'effetto.

Comportamento overflow Specifica come vengono gestiti i valori pixel che superano l'intervallo consentito:

- **Taglia** Indica che i valori sono limitati all'intervallo consentito.
- **Reimposta** Indica che i valori che superano l'intervallo consentito si distribuiscono da Completo attivo a Completo disattivato e viceversa.
- **Scala** Indica che vengono calcolati i valori massimo e minimo e che i risultati sono ridotti dalla gamma massima a quella dei valori ammissibili.

Allunga e adatta seconda sorgente Ridimensiona la seconda clip in modo che corrisponda alla dimensioni (larghezza e altezza) della clip corrente. Se questa opzione è deselezionata, la seconda clip viene allineata alle dimensioni correnti dell'origine con l'angolo superiore sinistro della clip sorgente.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Inverti (video)

Questo effetto video inverte le informazioni sui colori di un'immagine.

Canale Canale o canali da invertire. Ogni gruppo di elementi opera in uno spazio cromatico specifico. Viene invertita l'intera immagine nello spazio cromatico o un singolo canale.

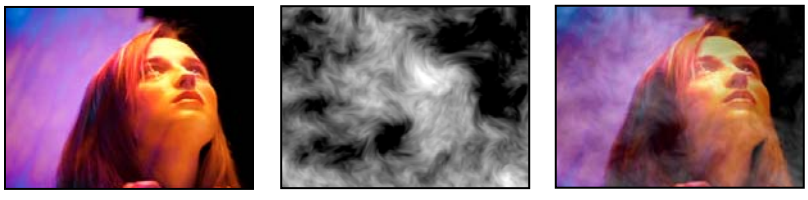
- **RGB/Rosso/Verde/Blu** RGB inverte tutti e tre i canali di colori additivi. Il rosso, il verde e il blu invertono ciascuno un singolo canale colore.
- **HLS/Tonalità/Luminosità/Saturazione** HLS inverte tutti e tre i canali di colori calcolati. Tonalità, Luminosità e Saturazione invertono ciascuno un singolo canale colore.
- **YIQ/Luminanza/Crominanza fase ingresso/Crominanza quadratura** YIQ inverte tutti e tre i canali di luminanza e crominanza NTSC. Y (luminanza), I (crominanza fase ingresso) e Q (crominanza quadratura) invertono ciascuno un singolo canale.
- **Alfa** Inverte il canale alfa dell'immagine. Il canale alfa non è un canale colore. Specifica la trasparenza.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Imposta mascherino

L'effetto Imposta mascherino sostituisce il canale alfa (mascherino) di una clip con un canale di una clip di un'altra traccia video. Si ottengono mascherini mobili come risultati.

Nota: *L'effetto Imposta mascherino è stato sviluppato in origine per After Effects ed è incluso in Adobe Premiere Pro solo per garantire la compatibilità con i progetti creati con versioni precedenti di After Effects che utilizzano l'effetto Imposta mascherino.*



Immagini originali (a sinistra e al centro) e con l'effetto applicato (a destra)

Per creare un mascherino mobile con l'effetto Imposta mascherino, configurate una sequenza con due clip sovrapposte su tracce video diverse. Applicate l'effetto Imposta mascherino a una delle clip e specificate la clip dalla quale proviene il mascherino sostitutivo. Anche se Imposta mascherino può essere usato per creare mascherini mobili, il metodo più semplice e rapido per farlo è mediante l'effetto Trasparenza mascherino traccia.

Prendi mascherino da livello La traccia video da utilizzare come mascherino sostitutivo. Nella sequenza potete specificare qualsiasi traccia video.

Usa per mascherino Il canale da utilizzare per il mascherino.

Inverti mascherino Inverte i valori di trasparenza del mascherino.

Allunga e adatta mascherino Ridimensiona la clip selezionata per adattarla alle dimensioni della clip corrente. Se questa opzione è deselezionata, la clip definita come mascherino viene centrata nella prima clip.

Mascherino composito con originale Compone il nuovo mascherino con la clip corrente, invece di sostituirla. Il mascherino risultante consente la visualizzazione dell'immagine solo dove nel mascherino corrente e in quello nuovo è presente opacità.

Livello mascherino premoltiplicato Premoltiplica il nuovo mascherino con la clip corrente.

Effetto Composito tinta unita (solo Windows)

Questo effetto offre un modo veloce per creare un composito in tinta unita dietro la clip sorgente originale. Potete controllare l'opacità della clip sorgente e della tinta unita e applicare modalità di fusione utilizzando sempre i controlli dell'effetto.

Opacità sorgente Opacità della clip sorgente.

Colore Colore del solido.

Opacità Opacità del solido.

Blending Mode (Metodo fusione) Metodo di fusione usato per combinare la clip e il colore in tinta unita.

Effetti di correzione del colore

Effetto Luminosità e contrasto

Modifica la luminosità e il contrasto dell'intera clip. Il valore predefinito 0,0 indica che non è stata apportata alcuna modifica. L'uso di questo effetto rappresenta il modo più semplice per eseguire piccole regolazioni della gamma tonale dell'immagine. Tutti i valori dei pixel nell'immagine vengono corretti contemporaneamente: luci, ombre e mezzitoni.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Effetto Colori diffusione televisiva

L'effetto Colori diffusione televisiva altera i valori dei colori dei pixel per mantenere le ampiezze dei segnali all'interno dell'intervallo consentito per la trasmissione televisiva.

Usate le impostazioni Rendi trasparenti pixel non sicuri e Rendi trasparenti pixel sicuri per vedere quali parti dell'immagine sono interessate dall'effetto Colori diffusione televisiva.

Standard locale di trasmissione Standard di diffusione televisiva per l'output desiderato. NTSC (National Television Standards Committee) è lo standard adottato in Nord America e utilizzato anche in Giappone. PAL (Phase Alternating Line) è usato nella maggiore parte dei paesi dell'Europa occidentale e in Sud America.

Per rendere i colori sicuri Per ridurre l'ampiezza del segnale:

- **Riduci luminanza** Riduce la luminosità dei pixel spostandoli verso il nero. Questa è l'impostazione predefinita.
- **Riduci saturazione** Sposta il colore del pixel verso un grigio di luminosità analoga, riducendo la resa cromatica del pixel. Per lo stesso livello IRE, la riduzione della saturazione altera l'immagine in modo più evidente della riduzione della luminanza.

Segnale massimo massima (IRE) Ampiezza massima del segnale in unità IRE. Un pixel con un'intensità al di sopra di questo valore viene alterato. Il valore predefinito è 110. Valori più bassi hanno modificano l'immagine in modo più evidente. Valori più elevati sono più rischiosi.

Effetto Cambia colore

L'effetto Cambia colore regola la tonalità, la luminosità e la saturazione di un intervallo di colori.

Visualizza Livello corretto mostra i risultati dell'effetto Cambia colore. Maschera di correzione colore mostra le aree del livello sottoposte all'effetto. Le aree bianche della maschera di correzione colore vengono modificate in misura maggiore, mentre le aree scure vengono modificate in misura minore.

Trasformazione tonalità Quantità necessaria, in gradi, per regolare la tonalità.

Trasformazione luminosità I valori positivi ravvivano i pixel corrispondenti, mentre i valori negativi li scuriscono.

Trasformazione saturazione I valori positivi aumentano la saturazione dei pixel corrispondenti (spostandoli verso il colore puro). I valori negativi riducono la saturazione dei pixel corrispondenti (spostandoli verso il grigio).

Colore da modificare Colore centrale nella gamma da modificare.

Tolleranza corrispondenza Misura in cui i colori possono differire da Colore di corrispondenza pur restando corrispondenti.

Morbidezza corrispondenza Misura in cui i pixel non corrispondenti sono interessati dall'effetto, in proporzione alla similarità con Colore di corrispondenza.

Corrispondenza colori Determina lo spazio cromatico in cui confrontare i colori per determinare la similarità. RGB confronta i colori in uno spazio cromatico RGB. Tonalità confronta le tonalità di colori, ignorando saturazione e luminosità. Pertanto il rosso vivace e il rosa chiaro, ad esempio, corrispondono. Crominanza utilizza i due componenti di crominanza per determinare la somiglianza, ignorando la luminanza (luminosità).

Inverti maschera di correzione colore Inverte la maschera che definisce i colori soggetti all'effetto.

Effetto Modifica in colore

L'effetto Modifica in colore cambia un colore selezionato in un'immagine in un altro colore mediante i valori di tonalità, luminosità e saturazione (HLS), lasciando immutati gli altri colori.

Modifica in colore offre la flessibilità e le opzioni disponibili nell'effetto Cambia colore. Queste opzioni includono i cursori della tolleranza per tonalità, luminosità e saturazione, i quali consentono una precisa combinazione dei colori, oltre alla possibilità di selezionare i valori RGB esatti del colore di destinazione.

Immagine originale (a sinistra), con la saturazione rimossa nel pianeta (al centro) e con il verde chiaro cambiato in giallo nel pianeta (a destra)

Da Centro della gamma di colori da modificare.

A Colore in cui modificare i pixel corrispondenti.

Per animare una modifica del colore, impostate i fotogrammi o le espressioni per il colore A.

Cambia Canali interessati.

Cambia di Modalità di modifica dei colori. Impostazione in colore modifica direttamente i pixel interessati nel colore di destinazione. Trasformazione in colore trasforma i valori dei pixel interessati verso il colore di destinazione, utilizzando l'interpolazione HLS. L'entità della modifica per ogni pixel dipende da quanto simile è il colore del pixel al colore Da.

Tolleranza Misura in cui i colori possono differire dal colore Da pur restando corrispondenti. Espandete questo controllo per evidenziare cursori separati per i valori di Tonalità, Luminosità e Saturazione.

Nota: *Usate l'opzione Visualizza mascherino di correzione per identificare meglio i pixel corrispondenti e interessati.*

Morbidezza Quantità di sfumatura da usare per i bordi del mascherino di correzione. I valori più alti creano transizioni più graduali tra le aree interessate dalla modifica del colore e quelle invariate.

Visualizza mascherino di correzione Mostra un mascherino in scala di grigi indicante l'entità della modifica a ogni pixel apportata dall'effetto. Le aree bianche subiscono le modifiche maggiori e quelle scure le modifiche minori.

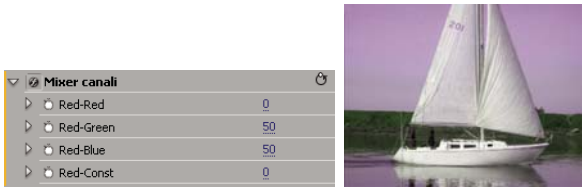
Effetto Mixer canali

L'effetto Mixer canali modifica un canale di colore tramite una combinazione dei canali dei colori correnti. Usate questo effetto apportare regolazioni creative dei colori altrimenti non facilmente ottenibili con altri strumenti di correzione dei colori. Potete creare immagini in scala di grigi di alta qualità scegliendo il contributo percentuale di ogni canale di colore, realizzare immagini di alta qualità in tonalità seppia o con altre tinte e scambiare o duplicare i canali.

[canale di output]-[canale di input] Percentuale del valore del canale di input da aggiungere al valore del canale di output. Ad esempio, un'impostazione Rosso-Verde pari a 10 aumenta il valore del canale rosso per ogni pixel del 10% del valore del canale verde per tale pixel. Un'impostazione Blu-Verde pari a 100 e un'impostazione Blu-Blu pari a 0 sostituiscono i valori del canale blu con i valori del canale verde.

***[canale di output]*-Costante** Valore costante (come percentuale) da aggiungere al valore del canale di output. Ad esempio, un'impostazione Rosso-Costante pari a 100 satura il canale rosso per ogni pixel aggiungendo il 100% di rosso.

Monocromatico Usa il valore del canale di output rosso per i canali di output rosso, verde e blu, creando un'immagine in scala di grigi.



Rimuovendo tutto l'input rosso dal canale rosso e aggiungendo il 50% del canale verde e il 50% del canale blu al canale rosso

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Miscelare i canali di colore in una clip" a pagina 337

Effetto Bilanciamento colore

L'effetto Bilanciamento colore cambia la quantità di rosso, verde e blu presente nelle ombre, nei mezzitoni e nelle luci di un'immagine.

Mantieni luminosità Mantiene la luminosità media dell'immagine modificando al tempo stesso il colore. Questo controllo conserva il bilanciamento tonale dell'immagine.

Effetto Bilanciamento colore (HLS)

Questo effetto altera i livelli di tonalità, luminanza e saturazione di un'immagine.

Tonalità Specifica la combinazione di colori dell'immagine.

Luminosità Specifica la luminosità dell'immagine.

Saturazione Corregge la saturazione dei colori dell'immagine. Il valore predefinito è 0 e non modifica i colori. I valori negativi riducono la saturazione: il valore -100 converte la clip in scala di grigi. I valori superiori a 0 generano colori con maggiore saturazione.

Effetto Equalizza

L'effetto Equalizza modifica i valori dei pixel di un'immagine per creare una distribuzione di luminosità o colore più uniforme. L'effetto ha un funzionamento simile al comando Equalizza di Adobe Photoshop. Pixel con valori di 0 alfa (completamente trasparenti) non sono considerati.

Equalizza RGB equalizza l'immagine in base ai componenti rosso, verde e blu. La luminosità equalizza l'immagine in base alla luminosità di ciascun pixel. Stile Photoshop esegue l'equalizzazione ridistribuendo i valori di luminosità dei pixel in un'immagine in modo tale che questi rappresentino in modo più uniforme l'intera gamma dei livelli di luminosità.

Quantità da equalizzare Modo in cui ridistribuire i valori di luminosità. Al 100%, i valori dei pixel vengono distribuiti nel modo più uniforme possibile, percentuali più basse ridistribuiscono valori di pixel inferiori.

Effetto Correttore rapido colore

(32 bit) L'effetto Correttore rapido colori regola il colore di una clip usando le impostazioni di tonalità e saturazione. Sono inoltre disponibili impostazioni per regolare i livelli di intensità delle ombre, dei mezzitoni e delle luci dell'immagine. Questo effetto è consigliato per apportare correzioni di colore semplici da visualizzare rapidamente in anteprima nel monitor Programma.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dell'effetto Correttore rapido colore, seguite l'esercitazione video Premiere Pro CS3 Essential Training: Color Correction Using Effects (Correzione cromatica mediante gli effetti), nel sito Web lynda.com.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Bilanciamento bianco Assegna un bilanciamento del bianco a un'immagine utilizzando lo strumento contagocce per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il bilanciamento del bianco.

Angolo e bilanciamento tonalità Consente di regolare il bilanciamento e l'angolo della tonalità mediante una ruota dei colori. Il piccolo cerchio si sposta al centro della ruota dei colori e controlla la conversione della tonalità (UV), modificando l'ampiezza e l'angolo del bilanciamento. La piccola linea perpendicolare imposta la precisione relativa del controllo e il guadagno del bilanciamento.

Nel vettorscopio è possibile visualizzare le regolazioni dell'angolo e del bilanciamento tonalità.

Angolo tonalità Controlla la rotazione delle tonalità. L'impostazione predefinita è 0. I valori negativi fanno ruotare il selettore colore a sinistra, mentre i valori positivi a destra.

Intensità bilanciamento Controlla la quantità di correzione del bilanciamento colore definito con l'angolo di bilanciamento.

Guadagno bilanciamento Corregge i valori di luminosità moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri.

Angolo bilanciamento Controlla la selezione del valore di tonalità desiderato.

Saturazione Corregge la saturazione dei colori dell'immagine. Il valore predefinito è 100 e non modifica i colori. I valori inferiori a 100 riducono la saturazione e il valore 0 elimina qualsiasi colore. I valori superiori a 100 generano colori con maggiore saturazione.

Livello di nero automatico Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7,5 IRE (NTSC) o 0,3 v (PAL). Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

Contrasto automatico Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

Livello di bianco automatico Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE (NTSC) o 1,0 v (PAL). Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

Livello di nero, Livello di grigio, Livello di bianco Imposta i livelli per ombre più scure, mezzitoni di grigio e luci più chiare utilizzando strumenti Contagocce diversi per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il nero, il grigio dei mezzitoni e il bianco.

Livelli di input I due cursori esterni dei livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori di output. Il cursore di input centrale regola la gamma nell'immagine e consente di spostare i mezzitoni e di modificare i valori di intensità della gamma centrale di toni di grigio senza alterare eccessivamente luci e ombre.

Livelli di output Mappa i cursori dei livelli in input per il punto nero e il punto bianco su determinati valori. L'impostazione predefinita dei cursori di output è 0 con le ombre completamente nere e 255 con le luci completamente bianche. In questo modo, nella posizione predefinite dei cursori di output, spostando il cursore di input del nero si mappa il valore di ombra a livello 0 e spostando il cursore del punto bianco si mappa il valore di luce a livello 255. I livelli restanti vengono ridistribuiti tra 0 e 255. Questa ridistribuzione riduce la gamma tonale dell'immagine, riducendo di fatto il contrasto complessivo dell'immagine.

Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input Regolate i livelli di input del punto nero, dei mezzitoni e del punto bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

Livello di nero di output, Livello di bianco di output Regolate i livelli di output associati per i livelli di input nero e bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicazione degli effetti Correzione colore" a pagina 322

"Controlli per bilanciamento colore, angolo e saturazione" a pagina 325

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 328

Premiere Pro CS3 Essential Training su lynda.com: Color Correction Using Effects (Correzione cromatica mediante gli effetti)

Effetto Mantieni colore

L'effetto Mantieni colore rimuove tutti i colori da una clip, ad eccezione di quelli simili al colore mantenuto. Ad esempio, potete attenuare i colori del filmato di una partita di pallacanestro, ad eccezione dell'arancione della palla.

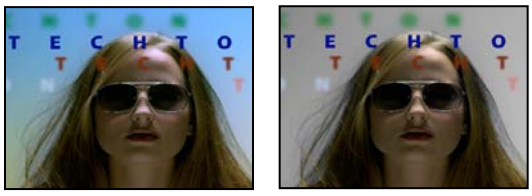


Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (a destra)

Quantità da scolorare Quanto colore rimuovere. Il 100% fa in modo che le aree dell'immagine diverse dal colore selezionato appaiano come tonalità di grigio.

Colore mantenuto Utilizzate il contagocce o il Selettore colore per determinare il colore da mantenere.

Tolleranza Flessibilità dell'operazione di corrispondenza colore. Lo 0% scolora tutti i pixel a eccezione di quelli esattamente corrispondenti al colore mantenuto. Il 100% non determina alcun cambiamento di colore.

Morbidezza bordi Morbidezze dei contorni dei colori. I valori elevati smussano la transizione dal colore al grigio.

Corrispondenza colori Determina se vengono confrontati i valori RGB o i valori di tonalità dei colori. Scegliete Tramite RGB per ottenere una corrispondenza più precisa, che di solito scolora una parte maggiore dell'immagine. Ad esempio, per mantenere il blu scuro, il blu chiaro e il blu medio, scegliete Tramite tonalità e scegliete qualsiasi tonalità di blu come Colore mantenuto.

Effetto Correttore luma

(32 bit) L'effetto Correttore luma consente di regolare la luminosità e il contrasto nelle luci, nei mezzitoni e nelle ombre di una clip. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito) o regolazioni dei valori tonali (Luma), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera), oppure una rappresentazione a tre tonalità del punto in cui cadono le ombre, i mezzitoni e le luci (Gamma tonale).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale delle ombre e delle luci usando le impostazioni della soglia e della soglia con attenuazione (morbidezza). Fate clic sul triangolo per visualizzare i controlli Definizione gamma tonale. Trascinate un cursore quadrato per regolare i valori di soglia. Trascinate un cursore triangolare per regolare il valore di morbidezza (creazione di sfumature).

Nota: *Scegliete Gamma tonale dal menù Output per visualizzare le diverse gamme tonali mentre regolate i cursori Definizione gamma tonale.*

Gamma tonale Specifica se applicare le regolazioni di luminanza all'intera immagine (Master), solo alle luci, solo ai mezzitoni o solo alle ombre.

Luminosità Regola il livello di nero in una clip. Usate questo controllo per visualizzare in nero il contenuto nero dell'immagine nella clip.

Contrasto Incide sul contrasto dell'immagine regolando il guadagno in base al valore di contrasto originale della clip.

Livello di contrasto Imposta il valore di contrasto originale della clip.

Gamma Regola i valori dei mezzitoni dell'immagine senza incidere sui livelli di bianco e nero. Questo controllo produce modifiche nel contrasto, in modo simile alla modifica della forma della curva nell'effetto Curva luma. Usate questo controllo per regolare le immagini che sono troppo scure o troppo chiare senza distorcere ombre o luci.

Piedistallo Corregge un'immagine aggiungendo ai valori dei pixel dell'immagine un valore di offset specifico. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità generale dell'immagine.

Guadagno Incide sul rapporto di contrasto complessivo di un'immagine regolando i valori di luminosità mediante la moltiplicazione. I pixel più chiari sono modificati più dei pixel più scuri.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: *Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luma Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 328

Effetto Curva luma

(32 bit) L'effetto Curva luma regola la luminosità e il contrasto di una clip usando una regolazione a curva. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Oscilloscopio luminanza La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto della clip. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete regolare un massimo di 16 punti sulla curva. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: *Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luma Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 328

Effetto Correttore colori RGB

L'effetto Correttore colore RGB regola il colore in una clip applicando regolazioni alle gamme tonali definite per luci, mezzitoni e ombre. L'effetto consente di apportare regolazioni tonali singolarmente a ogni canale cromatico. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Per informazioni sull'utilizzo dell'effetto Correttore colori RGB, seguite l'esercitazione video Tips & Tricks: Color Correction (Suggerimenti e trucchi: correzione dei colori) disponibile nel sito Web di Videomaker Magazine.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera), oppure una rappresentazione a tre tonalità del punto in cui cadono le ombre, i mezzotondo e le luci (Gamma tonale).

Mostra visualizzazione divisa Mostra la parte sinistra o superiore dell'immagine con i colori corretti e la parte destra o inferiore con i colori originali.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale delle ombre e delle luci usando le impostazioni di soglia e soglia con attenuazione:

- **Soglia ombra** Determina la gamma tonale dell'ombra.
- **Morbidezza ombra** Determina la gamma tonale dell'ombra con attenuazione.
- **Soglia luce** Determina la gamma tonale della luce.
- **Morbidezza luce** Determina la gamma tonale della luce con attenuazione.

Scegliete Gamma tonale dal menu a comparsa Output per visualizzare le luci, i mezzitoni e le ombre mentre regolate i controlli Definizione gamma tonale.

Gamma tonale Specifica se applicare le regolazioni colore all'intera immagine (Master), solo alle luci, solo ai mezzitoni o solo alle ombre.

Gamma Regola i valori dei mezzitoni dell'immagine senza incidere sui livelli di bianco e nero. Usate questo controllo per regolare le immagini che sono troppo scure o troppo chiare senza distorcere ombre o luci.

Piedistallo Corregge un'immagine aggiungendo ai valori dei pixel dell'immagine un valore di offset specifico. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità generale dell'immagine.

Guadagno Incide sul rapporto di contrasto complessivo di un'immagine regolando i valori di luminosità mediante la moltiplicazione. I pixel più chiari sono modificati più dei pixel più scuri.

RGB Consente di regolare i valori dei mezzitoni, il contrasto e la luminosità per ciascun canale colore. Fate clic sul triangolo per espandere le opzioni per impostare gamma, piedistallo e guadagno di ogni canale.

- **Gamma rosso, Gamma verde e Gamma blu** Regolano i valori dei mezzitoni del canale rosso, verde o blu senza incidere sui livelli di bianco e nero.
- **Piedistallo rosso, Piedistallo verde e Piedistallo blu** Regola i valori tonali nel canale rosso, verde o blu aggiungendo uno scostamento fisso ai valori pixel del canale. Usate questo controllo insieme al controllo Guadagno per aumentare la luminosità complessiva del canale.

• **Guadagno rosso, Guadagno verde e Guadagno blu** Corregge i valori di luminosità del canale rosso, verde o blu moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: *Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luma Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicazione degli effetti Correzione colore" a pagina 322

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 328

Effetto Curve RGB

(32 bit) L'effetto Curve RGB regola il colore di una clip usando curve per ogni canale colore. Ciascuna curva consente di regolare fino a 16 punti diversi nell'intera gamma tonale di un'immagine. Potete anche specificare la gamma cromatica da correggere usando le impostazioni di Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel monitor Programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma) o visualizzazione del mascherino alfa (Maschera).

Mostra visualizzazione divisa Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Principale La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto di tutti i canali. Piegando la curva verso l'alto la clip viene schiarita, piegandola verso il basso la clip viene scurita. Le porzioni più ripide della curva rappresentano parti dell'immagine aventi un contrasto più accentuato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete aggiungere alla curva un massimo di 16 punti. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Rosso, Verde e Blu La modifica della forma della curva provoca un'alterazione nella luminosità e nel contrasto del canale rosso, verde e blu. Se la curva viene sollevata verso l'alto, il canale si schiarisce, se viene arcuata verso il basso, si

scurisce. Le sezioni della curva con la maggiore inclinazione rappresentano parti del canale con il contrasto più elevato. Fate clic per aggiungere un punto alla curva e trascinate per modificarne la forma. Potete regolare un massimo di 16 punti sulla curva. Per rimuovere un punto, trascinatelo fuori dal grafico.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: *Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luma Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Morbidezza finale Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 328

"Regolare la luminanza utilizzando i livelli" a pagina 329

Effetto Correttore colori a tre vie

(32 bit) L'effetto Correttore colori a tre vie consente di eseguire delicate correzioni regolando la tonalità, la saturazione e la luminosità di una clip per creare ombre, mezzitoni e luci. L'effetto presenta un istogramma che mostra la luminanza dell'immagine. Potete ulteriormente perfezionare le regolazioni indicando l'intervallo di colore da correggere mediante i controlli Correzione colore secondaria.

Output Consente di visualizzare le regolazioni nel Monitor programma come risultati finali (Composito), regolazioni dei valori tonali (Luma), visualizzazione del mascherino alfa (Maschera) o rappresentazione a tre toni di ombre, mezzitoni e luci (Gamma tonale).

Mostra visualizzazione divisa Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Bilanciamento del nero, Bilanciamento del grigio, Bilanciamento del bianco Assegna alla clip un bilanciamento del bianco, del grigio o del nero. Utilizzate i diversi strumenti Contagocce per campionare un colore di destinazione nell'immagine o scegliete un colore dal Selettore colore di Adobe.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Trascinate i cursori quadrati per regolare i valori di soglia. Trascinate i cursori triangolari per regolare la quantità di morbidezza (sfumatura).

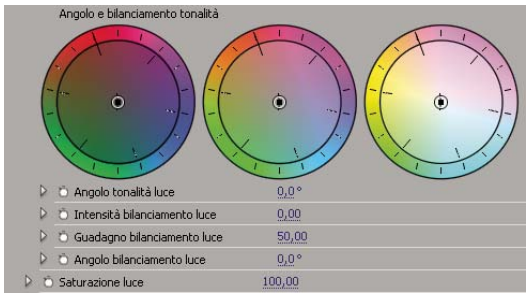
Scegliete Gamma tonale dal menu a comparsa Output per visualizzare le luci, i mezzitoni e le ombre mentre regolate i controlli Definizione gamma tonale.

Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce, Morbidezza luce Definiscono la soglia e la morbidezza di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Immettete dei valori o fate clic sul triangolo accanto all'opzione, quindi trascinate il cursore.

Gamma tonale Sceglie la gamma tonale regolata mediante i controlli Angolo tonalità, Intensità bilanciamento, Guadagno bilanciamento, Angolo bilanciamento e Livelli. Il valore predefinito è Luci. Le altre opzioni del menu a comparsa sono Principale, Ombre e Mezzitoni.

***Nota:** Potete ancora regolare le tre gamme tonali utilizzando i tre selettori di colore anche dopo aver eseguito una selezione dal menu a comparsa Gamma tonale.*

Angolo e bilanciamento tonalità a tre vie Controlla le regolazioni di tonalità e saturazione mediante tre selettori colori per le ombre (selettore sinistro), i mezzitoni (selettore centrale) e le luci (selettore destro). Viene visualizzato un selettore master se si sceglie Principale dal menu a comparsa Gamma tonale. Una casella circolare si sposta al centro del selettore per il controllo della conversione della tonalità (UV). Una maniglia perpendicolare alla casella controlla l'intensità del bilanciamento, che modifica il grado di finezza relativa del controllo. La parte esterna del selettore controlla la rotazione della tonalità.


Angolo e bilanciamento tonalità
Angolo tonalità luce 0,0 °
Intensità bilanciamento luce 0,00
Guadagno bilanciamento luce 50,00
Angolo bilanciamento luce 0,0 °
Saturazione luce 100,00

Selettori colori Angolo e bilanciamento tonalità a tre vie

Angolo tonalità luci/mezzitoni/ombre Controlla la rotazione della tonalità per luci, mezzitoni e ombre. L'impostazione predefinite è 0. I valori negativi fanno ruotare il selettore colore a sinistra, mentre i valori positivi a destra.

Intensità bilanciamento luci/mezzitoni/ombre Controlla la quantità di correzione del bilanciamento colore definito con l'angolo di bilanciamento. La regolazione può essere applicata a luci, mezzitoni e ombre.

Guadagno bilanciamento luci/mezzitoni/ombre Corregge i valori di luminosità moltiplicandoli in modo da alterare i pixel chiari più dei pixel scuri. La regolazione può essere applicata a luci, mezzitoni e ombre.

Angolo bilanciamento luci/mezzitoni/ombre Controlla la traduzione della tonalità per luci, mezzitoni e ombre.

Saturazione luci/mezzitoni/ombre Corregge la saturazione del colore per luci, mezzitoni e ombre. Il valore predefinito è 100 e non modifica i colori. I valori inferiori a 100 riducono la saturazione e il valore 0 elimina qualsiasi colore. I valori superiori a 100 generano colori con maggiore saturazione.

Livello di nero automatico Alza i livelli di nero di una clip portando i livelli più scuri oltre 7,5 IRE. Una porzione delle ombre viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di nero automatico schiarisce le ombre di un'immagine.

Contrasto automatico Applica contemporaneamente gli effetti Livello di nero automatico e Livello di bianco automatico. In questo modo, le luci appaiono più scure e le ombre più chiare.

Livello di bianco automatico Riduce i livelli di bianco di una clip portando i livelli più chiari non oltre 100 IRE. Una porzione delle luci viene ritagliata e i valori intermedi dei pixel vengono redistribuiti in modo proporzionale. Conseguentemente, l'utilizzo dell'effetto Livello di bianco automatico scurisce le luci di un'immagine.

Livello di nero, Livello di grigio, Livello di bianco Imposta i livelli per ombre più scure, mezzitoni di grigio e luci più chiare utilizzando strumenti Contagocce diversi per campionare un colore di destinazione nell'immagine o un punto qualsiasi del desktop. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore da usare per definire il nero, il grigio dei mezzitoni e il bianco.

Livelli di input I due cursori esterni dei livelli in input mappano il punto nero e il punto bianco sulle impostazioni dei cursori di output. Il cursore di input centrale regola la gamma nell'immagine e consente di spostare i mezzitoni e di modificare i valori di intensità della gamma centrale di toni di grigio senza alterare eccessivamente luci e ombre.

Cursore livelli di input

Livelli di output Mappa i cursori dei livelli in input per il punto nero e il punto bianco su determinati valori. L'impostazione predefinita dei cursori di output è 0 con le ombre completamente nere e 255 con le luci completamente bianche. In questo modo, nella posizione predefinite dei cursori di output, spostando il cursore di input del nero si mappa il valore di ombra a livello 0 e spostando il cursore del punto bianco si mappa il valore di luce a livello 255. I livelli restanti vengono ridistribuiti tra 0 e 255. Questa ridistribuzione aumenta la gamma tonale dell'immagine, incrementando di fatto il contrasto complessivo dell'immagine.

Cursore livelli di output

Livello di nero di input, Livello di grigio di input, Livello di bianco di input Regolate i livelli di input del punto nero, dei mezzitoni e del punto bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

Livello di nero di output, Livello di bianco di output Regolate i livelli di output associati per i livelli di input nero e bianco per le luci, i mezzitoni o le ombre.

Correzione colore secondaria Specifica la gamma di colori che deve essere corretta dall'effetto. Potete definire tonalità, saturazione e luminanza del colore. Fate clic sul triangolo per accedere ai controlli.

Nota: *Scegliete Maschera dal menu Output per visualizzare le aree dell'immagine selezionate mentre definite la gamma tonale.*

Centro Definisce il colore centrale nella gamma specificata. Selezionate lo strumento contagocce e fate clic su un punto qualsiasi dello schermo per specificare un colore, che viene visualizzato nel campione di colore. Usate lo strumento contagocce + per estendere la gamma cromatica e lo strumento contagocce - per ridurla. Potete inoltre fare clic sul campione di colore per aprire il Selettore colore di Adobe e selezionare un colore centrale.

Tonalità, saturazione e luma Specificate la gamma di colori che deve essere corretta usando tonalità, saturazione e luminanza. Fate clic sul triangolo accanto all'opzione per accedere ai controlli di soglia e morbidezza (sfumatura) e poter definire l'intervallo di tonalità, saturazione e luminai.

Più morbido Rende più diffusi i contorni dell'area specificata, fondendo più uniformemente la correzione con l'immagine originale. Valori alti aumentano la morbidezza dei contorni.

Assottigliamento bordo Rende l'area specificata più definita. La correzione risulta più evidente. Valori alti incrementano la definizione dei bordi dell'area specificata.

Inverti colore limite Corregge tutti i colori, fatta eccezione per la gamma di colori specificata nelle impostazioni Correzione colore secondaria.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Utilizzo del Correttore colori a tre vie in Adobe Premiere Pro

"Applicazione degli effetti Correzione colore" a pagina 322

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 328

Effetto Tinta

L'effetto Tinta altera le informazioni sui colori dell'immagine. Per ogni pixel il valore di luminanza indica una fusione tra due colori. Le opzioni Associa nero a e Associa bianco a indicano a quali colori sono associati i pixel chiari e quelli scuri. Ai pixel intermedi sono assegnati valori intermedi. L'opzione Quantità da tingere specifica l'intensità dell'effetto.

Effetto Limitatore video

L'effetto Limitatore video consente di limitare la luminanza e il colore di una clip, facendoli rientrare nei parametri definiti dall'utente. Questi parametri sono utili per mantenere il più possibile inalterato il video, pur facendo rientrare il relativo segnale entro i limiti di trasmissione televisiva.

Mostra visualizzazione divisa Mostra una parte dell'immagine con le correzioni applicate e l'altra parte senza correzioni.

Layout Consente di specificare se mostrare le parti dell'immagine suddivisa una accanto all'altra (Orizzontale) o una sopra l'altra (Verticale).

Percentuale visualizzazione divisa Consente di regolare le dimensioni dell'immagine corretta. Il valore predefinito è 50%.

Asse di riduzione Consente di impostare i limiti definendo la gamma di luminanza (Luma), colore (Crominanza), colore e luminanza (Crominanza e luma) o il segnale video generale (Limite ottimale). I controlli Min e Max disponibili dipendono dall'opzione Asse di riduzione scelta.

Luma min Specifica il livello più scuro di un immagine.

Luma max Specifica il livello più chiaro di un immagine.

Crominanza min Specifica il livello di saturazione più basso per i colori di un'immagine.

Crominanza max Specifica il livello di saturazione più alto per i colori di un'immagine.

Segnale min Specifica il segnale video minimo, comprese luminosità e saturazione.

Segnale max Specifica il segnale video massimo, comprese luminosità e saturazione.

Metodo di riduzione Consente di comprimere gamme tonali specifiche per preservare i dettagli di gamme tonali importanti (Compressione luci, Compressione mezzitoni, Compressione ombre o Compressione luci e ombre) o comprimere tutte le gamme tonali (Comprimi tutto). L'opzione predefinita è Comprimi tutto.

Definizione gamma tonale Definisce la gamma tonale di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Trascinate i cursori quadrati per regolare i valori di soglia. Trascinate i cursori triangolari per regolare la quantità di morbidezza (sfumatura).

Soglia ombra, Morbidezza ombra, Soglia luce, Morbidezza luce Definiscono la soglia e la morbidezza di ombre, mezzitoni e luci di una clip. Immettete dei valori o fate clic sul triangolo accanto all'opzione, quindi trascinate il cursore.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare colore e luminanza utilizzando le curve" a pagina 328

Effetti di distorsione

Effetto Piega (solo Windows)

Distorce una clip creando l'effetto di un'onda che attraversa la clip sia in verticale che in orizzontale. Potete realizzare molti tipi di forme d'onda con dimensioni e velocità diverse.

Direzione Specifica la direzione dell'onda:

- **Sinistra** Specifica lo spostamento delle onde verso sinistra.
- **Destra** Specifica lo spostamento delle onde verso destra.
- **Rilasciato** Specifica lo spostamento delle onde verso l'alto.
- **Premuto** Specifica lo spostamento delle onde verso il basso.
- **Dentro** Specifica che le onde si muovono verso il centro della clip.
- **Fuori** Indica che le onde iniziano al centro e si spostano verso il bordo della clip.

Onda Specifica la forma dell'onda. Potete scegliere tra onda sinusoidale, circolare, triangolare o quadrata.

Intensità Specifica l'altezza dell'onda.

Frequenza Specifica la frequenza dell'onda. Per generare un'onda solo in verticale o solo in orizzontale, spostate il cursore *Frequenza* completamente a sinistra per la direzione che non volete.

Larghezza Specifica la larghezza dell'onda.

Effetto Fissa angoli

Deforma un'immagine variando la posizione di ognuno dei quattro angoli. Usate questo effetto per allungare, accorciare, inclinare o distorcere un'immagine o per simulare un effetto di prospettiva o di movimento rispetto al bordo di una clip, come ad esempio una porta che si apre.

Nota: *Potete manipolare direttamente le proprietà dell'effetto Fissa angoli nel monitor Programma quando fate clic sull'icona Trasformazione* *accanto a tale effetto in Controllo effetti. Trascinate una delle quattro maniglie per regolare le proprietà.*

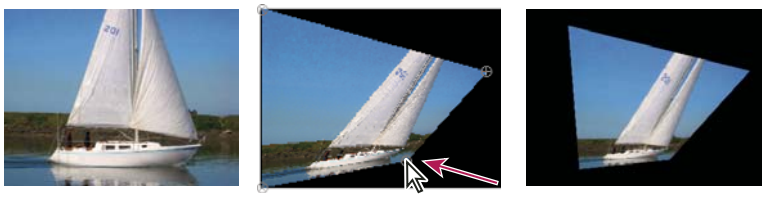


Immagine originale (a sinistra), angolo spostato (al centro) e immagine finale (a destra)

Effetto Distorsione lente (solo Windows)

L'effetto Distorsione lente simula una lente deformante attraverso la quale viene vista la clip.

Curvatura Cambia la curvatura della lente. Specificate un valore negativo per rendere concava l'immagine, positivo per renderla convessa.

Distorsione in verticale e in orizzontale Spostate il punto focale della lente, rendendo l'immagine piegata e a macchie. Con impostazioni estreme, l'immagine si avvolge su se stessa.

Effetto prisma verticale e orizzontale Create un risultato simile alla distorsione in verticale e in orizzontale, ma usando valori estremi l'immagine non si avvolge su se stessa.

Colore di riempimento Indica il colore di sfondo.

Canale alfa di riempimento Lo sfondo diventa trasparente e le tracce sottostanti visibili. Nel pannello Controlli effetti, fate clic su Imposta per accedere a questa opzione.

Effetto Ingrandisci

L'effetto Ingrandisci amplia un'immagine per intero o in parte. L'effetto prodotto è simile a quello di una lente di ingrandimento posta sopra un'area dell'immagine; in alternativa, potete utilizzarlo per ingrandire l'intera immagine oltre il 100% senza perdere la risoluzione.

Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)

Forma Forma dell'area ingrandita.

Centro Punto centrale dell'area ingrandita.

Ingrandimento Percentuale in base alla quale ridimensionare l'area ingrandita.

Collega Modalità in cui le dimensioni e la sfumatura del bordo dell'area ingrandita sono interessate dall'impostazione Ingrandimento. Impostando Collega su qualsiasi valore diverso da Nessuno, l'opzione Ridimensiona livello viene disattivata.

- **Nessuna** Le dimensioni e la sfumatura del bordo dell'area ingrandita non dipendono dall'impostazione Ingrandimento.
- **Dimensioni a ingrandimento** Il raggio dell'area ingrandita è uguale al valore Ingrandimento (una percentuale) moltiplicato per il valore Dimensioni.
- **Dimensioni e sfumatura a ingrandimento** Il raggio dell'area ingrandita è uguale al valore Ingrandimento (una percentuale) moltiplicato per il valore Dimensioni. Lo spessore della sfumatura del bordo è uguale al valore Ingrandimento moltiplicato per il valore Sfuma.

Dimensioni Raggio, in pixel, dell'area ingrandita.

Sfuma Quantità di sfumatura, in pixel.

Opacità Opacità dell'area ingrandita, come percentuale dell'opacità della clip originale.

Ridimensionamento Tipo di ridimensionamento utilizzato per ingrandire l'immagine:

- **Standard** Questo metodo mantiene inalterata la nitidezza dell'immagine, ma produce un effetto pixel sui bordi se si impostano valori alti.
- **Tenue** Utilizza algoritmi basati su spline. Se ingrandite l'immagine oltre il 100%, l'effetto Tenue riduce l'effetto pixel del bordo e preserva la qualità dell'immagine. Risulta utile in caso di forti ingrandimenti.
- **Dispersione** Crea l'effetto di dispersione o rumore nell'immagine quando questa viene ingrandita.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare l'area ingrandita con la clip originale. L'opzione Nessuno mostra pixel trasparenti intorno all'area ingrandita.

Ridimensiona livello Se Ridimensiona livello è selezionato, l'area ingrandita può estendersi oltre i contorni della clip originale.

Effetto Specularità

Suddivide l'immagine lungo una linea e ne riflette un lato sull'altro.

Reflection Center (Centro di riflessione) Posizione della linea intorno alla quale si verifica la riflessione.

Reflection Angle (Angolo di riflessione) Angolo della linea intorno al quale si verifica la riflessione. Un angolo di 0° riflette il lato sinistro su quello destro. Un angolo di 90° riflette la parte superiore su quella inferiore.

Nota: *Potete manipolare direttamente l'effetto Specularità nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione* *e trascinate la maniglia di regolazione.*

Effetto Scostamento

L'effetto Scostamento esegue il panning dell'immagine in una clip. Le informazioni visive spinte oltre un lato dell'immagine vengono visualizzate sul lato opposto.

Sposta centro in Nuova posizione del punto centrale dell'immagine dell'originale.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto sfera

L'effetto Sfera distorce un livello distribuendo un'area dell'immagine su una sfera.

Effetto Trasformazione

Applica trasformazioni geometriche bidimensionali a una clip. Applicate l'effetto Trasformazione invece degli effetti fissi per eseguire il rendering delle impostazioni relative a punto di ancoraggio della clip, posizione, scala e opacità prima degli effetti standard. Le proprietà Punto di ancoraggio, Posizione, Rotazione, Scala e Opacità funzionano in modo molto simile agli effetti fissi. Per informazioni sull'utilizzo dell'effetto Trasformazione, seguite l'esercitazione "How to use other motion effects: Basic 3D, Camera View, and Transform" (Come utilizzare altri effetti di movimento: 3D di base, Inquadratura e Trasforma), in Project 7 Student Guides (Guide per studenti, progetto 7). Per un'esercitazione su come utilizzare l'effetto Trasforma per creare un effetto PIP (picture-in-picture, un'immagine all'interno di un'atra), consultate Quad Picture In Picture (PIP).

Skew (Inclinazione) Valore di inclinazione.

Skew Axis (Asse inclinazione) Asse intorno al quale si verifica l'inclinazione.

Nota: *In Adobe After Effects, l'effetto Trasformazione include il controllo Angolo otturatore e l'opzione Usa angolo otturatore della composizione. Entrambi i controlli possono essere regolati solo in After Effects.*

Effetto Spostamento turbolenza

L'effetto Spostamento turbolenza utilizza un disturbo frattale per creare distorsioni turbolente nell'immagine. Ad esempio, utilizzatelo per creare effetti di acqua corrente, di riflessi in una casa degli specchi e di bandiere al vento.

Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)

Spostamento Tipo di turbolenza usata. Turbolenza più morbida, Rigonfiamento più morbido e Torsione più morbida eseguono le stesse operazioni delle opzioni Turbolenza, Rigonfiamento e Torsione, ma le opzioni più morbide creano deformazioni più uniformi che richiedono un tempo di rendering superiore. Spostamento verticale deforma l'immagine solo in senso verticale. Spostamento orizzontale deforma l'immagine solo in senso orizzontale. Spostamento orizzontale altera l'immagine sia in senso verticale che orizzontale.

Quantità Valori più elevati causano una distorsione maggiore.

Dimensioni Valori più elevati causano aree di distorsione più estese.

Scostamento (turbolenza) Determina la parte della forma frattale usata per creare la distorsione.

Complessità Determina il livello di dettaglio nella turbolenza. Valori più bassi causano distorsioni più uniformi.

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche della turbolenza nel tempo.

Nota: *Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.*

Opzioni evoluzione Opzioni evoluzione fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di elementi di turbolenza in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

- **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
- **Ciclo (in rivoluzioni)** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il frattale passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.

Nota: *Poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del frattale, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.*

- **Random Seed (Numero casuale)** Specifica un valore dal quale generare il disturbo frattale. Animando questa proprietà si ottiene un lampeggiamento da un insieme di forme frattali all'altro dello stesso tipo di frattali. Per la transizione uniforme della ruvidezza, usate il controllo Evoluzione.

Nota: *Create nuove animazioni di turbolenza riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.*

Fissa Specifica i bordi da fissare in modo che i pixel lungo tali bordi non vengano spostati.

Anti-alias per qualità alta Specifica la quantità di anti-alias, mediante le opzioni Alto o Basso.

Effetto Spirale

L'effetto Spirale distorce un'immagine ruotando una clip attorno al suo centro. L'immagine viene distorta in modo più deciso al centro rispetto ai bordi, causando un effetto mulinello con impostazioni estreme.

Angolo Distanza alla quale far girare a spirale l'immagine. Gli angoli positivi fanno girare a spirale l'immagine in senso orario mentre i valori negativi la fanno girare in senso antiorario. Per ottenere un effetto mulinello, animate l'angolo.

Raggio spirale Distanza alla quale si estende la spirale, partendo dal centro. Questo valore è una percentuale della larghezza o dell'altezza della clip, a seconda di quale sia la maggiore. Ad esempio, un valore pari a 50 genera una spirale che si estende fino ai bordi della clip.

Centro spirale Imposta la posizione del centro della spirale.

Effetto Alterazione onda

L'effetto Alterazione onda produce l'aspetto di un'onda che attraversa l'immagine. Potete creare tipi diversi di forme d'onda, ad esempio quadrate, circolari e sinusoidali. L'effetto Alterazione onda è animato automaticamente a velocità costante nell'intervallo di tempo senza fotogrammi. Per modificare la velocità, è necessario impostare i fotogrammi.

Tipo onda Forma dell'onda.

Wave Height (Altezza onda) Distanza in pixel tra le creste delle onde.

Wave Width (Larghezza onda) Dimensioni dell'onda, in pixel.

Direction (Direzione) Direzione in cui l'onda si sposta nell'immagine. Ad esempio, un valore pari a 225° fa spostare le onde in senso diagonale dalla parte superiore destra a quella inferiore sinistra.

Wave Speed (Velocità onda) Velocità (in cicli al secondo) alla quale si spostano le onde. Un valore negativo inverte la direzione dell'onda e un valore pari a 0 non produce alcun movimento. Per variare la velocità dell'onda nel tempo, impostate questo controllo su 0, quindi impostate i fotogrammi chiave per la proprietà Fase.

Fissa Bordi da fissare in modo che i pixel lungo tali bordi non vengano spostati.

Fase Punto lungo la forma d'onda in cui inizia il ciclo dell'onda. Ad esempio, 0° fa iniziare l'onda nel punto medio della pendenza verso il basso, mentre 90° la fa iniziare nel punto più basso dell'avvallamento.

Anti-alias (qualità alta) Imposta la quantità di anti-alias o arrotondamento dei bordi da applicare all'immagine. Nella maggioranza dei casi, impostazioni basse producono risultati soddisfacenti; impostazioni alte possono far aumentare sensibilmente il tempo di rendering.

Effetti GPU (solo Windows)

Effetto Punta arricciata (solo Windows)

Usate l'effetto Punta arricciata per simulare una pagina che viene girata lentamente. Durante il movimento della "pagina", viene mostrato il retro dell'immagine presente dalla parte opposta rispetto alla punta arricciata. L'immagine sul retro è una copia speculare dell'immagine che si trova davanti. Questo effetto è utile come transizione quando desiderate ottenere un effetto di alta qualità, in cui una pagina con texture viene strappata per mostrare il fotogramma sottostante. L'effetto Punta arricciata include gli stessi comandi dell'effetto Increspatura (circolare).

L'effetto Punta arricciata aggiunge i seguenti controlli non contenuti nell'effetto Increspatura (circolare):

Angolo punta arricciata Indica il punto in cui deve iniziare la punta arricciata sul bordo dell'immagine.

Fattore punta arricciata Specifica quanto deve estendersi all'interno dell'immagine la punta arricciata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Increspatura (circolare) (solo Windows)" a pagina 392

Effetto Rifrazione (solo Windows)

Usate questo effetto per creare un'increspatura e per conferire un aspetto rifrangente all'immagine. Questo effetto simula la distorsione di un oggetto che si trova appena sotto il pelo dell'acqua in movimento o dietro un oggetto rifrangente come un vetro congelato.

Fattore di increspatura Specifica la dimensione dell'increspatura. Animando questa proprietà si crea l'effetto dell'acqua in movimento.

Indice di rifrazione Indica il rapporto della velocità della luce nel passaggio da un mezzo più rarefatto a uno più denso.

Rilievo Specifica il fattore di granulosità della superficie.

Profondità Indica lo spessore della superficie attraverso la quale viene visualizzata l'immagine. Ad esempio, nel caso della simulazione di un oggetto sott'acqua, questo valore consente di variare la profondità percepita dell'oggetto nell'acqua.

Effetto Increspatura (circolare) (solo Windows)

Usate l'effetto Increspatura (circolare) per creare un effetto simile alle onde concentriche sulla superficie dell'acqua.

Angolo superficie X e Y Specificate il grado di rotazione dell'asse cartesiano indicato.

Centro increspatura Specifica la posizione, in coordinate X e Y, del centro dell'increspatura. Potete anche modificare questa proprietà direttamente nella finestra Monitor.

Fattore di increspatura Specifica la dimensione dell'increspatura.

Angolo luce chiave A e B Specificate la posizione angolare della sorgente luminosa in coordinate polari. L'angolo A si trova sull'asse Z, mentre l'angolo B sul piano XY.

Distanza luce Specifica la distanza tra la sorgente luminosa e il centro della superficie di increspatura.

Rilievo Specifica la quantità di perturbazioni presenti sulla superficie dell'increspatura. Questa opzione permette di aggiungere venature o protuberanze alla superficie, sulla base del valore scelto.

Superficie Indica la lucidità della superficie.

Disturbo Specifica la quantità di imperfezioni o la granulosità della superficie.

Effetti di generazione

Effetto Sfumatura a 4 colori

L'effetto Sfumatura a 4 colori genera una sfumatura a quattro colori. La sfumatura è definita da quattro punti effetto, le posizioni e i colori dei quali possono essere animati usando i controlli Posizioni e colori. La sfumatura in pratica è composta da quattro cerchi in tinta unita fusi insieme, ciascuno con un punto effetto al centro.

Fusione Valori più elevati creano transizioni più graduali tra i colori.

Variazione Entità della *variazione* (disturbo) nella sfumatura. La variazione, che riduce l'effetto a strisce, agisce solo sulle aree in cui tale effetto si potrebbe verificare.

Opacità Opacità della sfumatura, come frazione del valore Opacità della clip.

Blending Mode (Metodo fusione) Metodo di fusione da usare quando si combina la sfumatura con la clip.

Effetto Pattern celle

L'effetto Pattern celle genera pattern celle basati sul disturbo delle celle. Usatelo per creare texture e pattern di sfondo fissi o in movimento. I pattern possono essere usati a loro volta come mascherini con texture, come mappe di transizione o come sorgente per le mappe di spostamento.

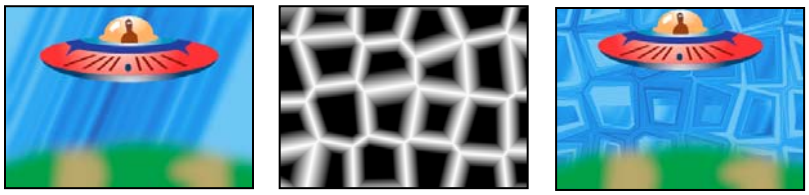


Immagine originale (a sinistra); l'effetto Pattern celle crea una mappa di spostamento (al centro) usata per l'effetto Mappa di spostamento (a destra).

Pattern cella Pattern celle da usare. *HQ* indica pattern di alta qualità che eseguono il rendering con una definizione maggiore rispetto ai corrispettivi non contrassegnati. Cristalli misti è disponibile solo come opzione di alta qualità.

***Nota:** L'opzione Placche statiche ha un aspetto identico a quello dell'opzione Placche. Tuttavia, quando evolvono, le placche fisse mantengono un valore di luminosità uniforme, mentre le placche spostano la luminosità del pattern celle.*

Inverti Inverte il pattern celle. Le aree nere diventano bianche e le aree bianche diventano nere.

Contrasto/Nitidezza Specifica il contrasto del pattern celle quando usate il pattern celle Bolle, Cristalli, Cuscino, Cristalli misti o Tubolare. Il controllo specifica la luminosità per una qualsiasi delle opzioni Placche o Cristallizzazione.

***Nota:** Il contrasto viene interessato dall'opzione scelta nel menu Overflow.*

Overflow Metodo usato dall'effetto per rimappare i valori non compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255. Overflow non è disponibile se si scelgono pattern celle basati sulla nitidezza.

- **Taglia** I valori superiori a 255 vengono mappati a 255. I valori inferiori a 0 vengono mappati a 0. Il valore di Contrasto controlla in che misura l'immagine supera l'intervallo 0-255; i valori più alti determinano un'immagine prevalentemente in bianco e nero, con una quantità inferiore di grigio. Pertanto, con impostazioni di contrasto più elevate, i dettagli delle celle sono meno definiti.

- **Attenuazione** Riassocia i valori di scala di grigio in modo che rientrino nell'intervallo 0–255. Il contrasto appare ridotto, le celle sono principalmente grigie con poche aree di nero o bianco puro.

• **Valore max** I valori superiori a 255 o inferiori a 0 vengono riflessi nell'intervallo 0-255. Un valore pari a 258 (255+3), ad esempio, viene riflesso su 252 (255-3) e un valore pari a -3 viene riflesso su 3. Con questa impostazione, i valori di Contrasto superiori a 100 accrescono la complessità e il dettaglio.

Dispersione Casualità con cui viene disegnato il pattern. I valori più bassi determinano pattern celle più uniformi o simili a una griglia.

Dimensioni Dimensioni della cella. Le dimensioni predefinite sono pari a 60.

Scostamento Determina la parte del pattern celle usato.

Opzioni affiancamento Scegliete Attiva divisione in porzioni per creare un pattern costituito da porzioni ripetute. Celle orizzontali e Celle verticali determinano quante celle sia larga e quante celle sia alta ogni porzione.

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche del pattern nel tempo.

Nota: *Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.*

Opzioni evoluzione Fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering di elementi di pattern celle in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

• **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.

• **Ciclo** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il pattern celle passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.

Nota: *Poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del pattern celle, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.*

• **Random Seed (Numero casuale)** Specifica un valore dal quale generare il pattern celle. Animando questa proprietà otterrete un lampeggiamento da un pattern celle all'altro nello stesso tipo di pattern celle. Per la transizione uniforme del pattern celle, usate il controllo Evoluzione.

Nota: *Create nuove animazioni di pattern celle riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern celle senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.*

Effetto Scacchiera (solo Windows)

(32 bit) L'effetto Scacchiera crea un pattern a scacchi di rettangoli, metà dei quali è trasparente.

Il colore corrispondente genera un risultato sofisticato (al centro); utilizzando il rosso con impostazioni elevate di Larghezza e impostazioni basse di Altezza (a destra), si ottiene un risultato a strisce.

Ancoraggio Punto di origine del pattern a scacchi. Spostando questo punto, il pattern si scosta.

Dimensioni da Modalità di determinazione delle dimensioni dei rettangoli:

• **Punto d'angolo** Le dimensioni di ogni rettangolo sono quelle del rettangolo con angoli opposti definiti dai punti Ancoraggio e Angolo.

• **Cursore larghezza** L'altezza e la larghezza di un rettangolo sono uguali al valore Larghezza, vale a dire che i rettangoli sono quadrati.

• **Cursori larghezza e altezza** L'altezza di un rettangolo è uguale al valore Altezza. La larghezza di un rettangolo è uguale al valore Larghezza.

Sfuma Spessore della sfumatura del bordo nel pattern a scacchi.

Colore Colore dei rettangoli non trasparenti.

Opacità Opacità dei rettangoli colorati.

Blending Mode (Metodo fusione) Metodo di fusione da usare per comporre il pattern a scacchi sopra la clip originale. La modalità predefinita Nessuno esegue il rendering soltanto del pattern a scacchiera.

Effetto Cerchio

L'effetto Cerchio crea un cerchio o un anello in tinta unita personalizzabile.

Bordo Nessuno crea un disco in tinta unita. Tutte le altre opzioni creano anelli. Ogni opzione corrisponde a un diverso set di proprietà che determina il trattamento della forma e del bordo dell'anello:

• **Raggio bordi** La differenza tra la proprietà Raggio bordo e la proprietà Raggio consiste nello spessore dell'anello.

• **Spessore** La proprietà Spessore imposta lo spessore dell'anello.

• **Spessore * raggio** Il prodotto della proprietà Spessore e della proprietà Raggio è uguale allo spessore dell'anello.

• **Spessore e sfumatura * raggio** Il prodotto della proprietà Spessore e della proprietà Raggio è uguale allo spessore dell'anello. Il prodotto della proprietà Sfumatura e della proprietà Raggio è uguale alla sfumatura dell'anello.

Sfuma Spessore della sfumatura.

Inverti cerchio Inverte il mascherino.

Metodo fusione Metodo di fusione usato per combinare la forma e la clip originale. L'opzione predefinita Nessuno visualizza solo la forma, senza la clip originale.

Effetto Riempimento contagocce

L'effetto Riempimento contagocce applica un colore campionato alla clip di origine. Questo effetto è utile per selezionare rapidamente un colore in tinta unita da un punto campione della clip originale o per selezionare un valore di colore da una clip e usando i metodi di fusione per applicare questo colore a una seconda clip.

Immagine originale (a sinistra) e con l'applicazione di diversi campionamenti di colore (al centro e a destra)

Punto campione Centro dell'area campionata.

Raggio campione Raggio dell'area campionata.

Colori pixel medi Valori di colore che vengono campionati:

• **Ignora vuoti** Campiona i valori di colore RGB medi, esclusi quelli dei pixel trasparenti.

- **Tutti** Campiona la media di tutti valori di colore RGB, compresi quelli dei pixel trasparenti.
- **Tutti premoltiplicati** Campiona la media di tutti valori di colore RGB, premoltiplicati con il canale alfa.
- **Alfa incluso** Campiona la media di tutti i valori di colore RGB e del valore del canale alfa. Come risultato anche il colore campionato contiene la trasparenza media dei pixel campionati.

Mantieni alfa originale Quando è selezionato, l'effetto mantiene il canale alfa della clip originale. Se scegliete Alfa incluso nel menu Colori pixel medi, il canale alfa dell'originale viene riprodotto sul colore campionato.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Griglia

Usate l'effetto Griglia per creare una griglia personalizzabile. Eseguite il rendering di questa griglia in un mascherino colorato o come maschera del canale alfa della clip di origine. Questo effetto è ideale per generare elementi grafici e mascherini all'interno dei quali poter applicare altri effetti.

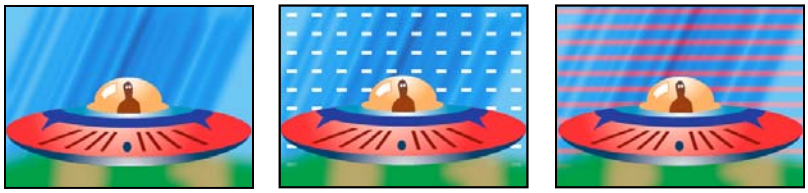


Immagine originale (a sinistra) e con le variazioni dell'effetto applicato (al centro e a destra)

Ancoraggio Punto di origine del pattern a griglia. Spostando questo punto, il pattern si scosta.

Dimensioni da Modalità di determinazione delle dimensioni dei rettangoli:

- **Punto d'angolo** Le dimensioni di ogni rettangolo sono quelle del rettangolo con angoli opposti definiti dai punti Ancoraggio e Angolo.
- **Cursore larghezza** L'altezza e la larghezza di un rettangolo sono uguali al valore Larghezza, vale a dire che i rettangoli sono quadrati.
- **Cursori larghezza e altezza** L'altezza di un rettangolo è uguale al valore Altezza. La larghezza di un rettangolo è uguale al valore Larghezza.

Bordo Spessore delle linee della griglia. Se il valore è pari a 0, la griglia scompare.

Nota: *L'anti-alias dei bordi della griglia potrebbe determinare la variazione dello spessore.*

Sfuma Morbidezza della griglia.

Inverti griglia Inverte le aree trasparenti ed opache della griglia.

Colore Colore della griglia.

Opacità Opacità della griglia.

Blending Mode (Metodo fusione) Metodo di fusione da usare per comporre la griglia sopra la clip originale. La modalità predefinita Nessuno esegue il rendering soltanto della griglia.

Effetto Riflesso lente

L'effetto Riflesso lente simula la rifrazione causata dal bagliore di una luce intensa sulla lente di un obiettivo.

Centro riflesso Indica la posizione del centro del bagliore.

Luminosità riflesso Specifica la percentuale di luminosità. I valori possono variare tra 0% e 300%.

Tipo lente Seleziona il tipo di lente da simulare.

Fondi con originale Specifica il grado in base al quale l'effetto verrà unito alla clip sorgente.

Effetto Fulmine

L'effetto Fulmine crea lampi, effetti tipo Scala di Giacobbe e altri effetti visivi tra due punti specificati in una clip. L'effetto Fulmine viene animato automaticamente senza fotogrammi chiave sull'intero intervallo temporale della clip.

Punto iniziale, Punto finale Dove inizia e termina l'effetto.

Segments (Segmenti) Numero di segmenti da cui è composto il corpo principale del lampo di luce. I valori più elevati generano un maggiore dettaglio, ma una minore fluidità dell'animazione.

Ampiezza Dimensioni delle ondulazioni presenti nel fulmine come percentuale della larghezza della clip.

Livello dettaglio, Ampiezza dettaglio Grado di dettagli da aggiungere al fulmine e alle sue diramazioni. Per Livello dettaglio, i valori sono in genere compresi tra 2 e 3. Per Ampiezza dettaglio, un valore standard usato è 0,3. I valori più alti per ciascun controllo sono ideali per le immagini fisse, ma tendono a oscurare le animazioni.

Branching (Diramazioni) Quantità di ramificazioni (diramazioni) da aggiungere alle estremità dei segmenti del fulmine. Il valore 0 non produce alcuna ramificazione; il valore 1,0 genera ramificazioni in ogni segmento.

Ramificazioni secondarie Quantità di diramazioni secondarie da aggiungere ai rami. Se si impostano valori elevati, i fulmini assumono l'aspetto di alberi luminosi.

Branch Angle (Angolo ramo) Angolo tra il ramo e il lampo di luce principale.

L ungh. segm. ramo Lunghezza di ciascun segmento di un ramo come frazione della lunghezza media dei segmenti del fulmine.

Branch Segments (Segm. per ramo) Numero massimo di segmenti in ciascun ramo. Per produrre rami lunghi, specificate valori più elevati sia per la lunghezza dei segmenti di ramificazione che per i segmenti di ramificazione.

Branch Width (Largh. ramo) Larghezza media di ogni ramo come frazione della larghezza del fulmine.

Velocità Velocità di ondulazione del fulmine.

Stability (Stabilità) Vicinanza del fulmine alla linea che congiunge il punto iniziale e il punto finale. I valori bassi mantengono il fulmine vicino alla linea; i valori alti creano oscillazioni significative.

Punto finale fisso Determina se il punto finale del fulmine deve rimanere in una posizione fissa. Se questo controllo non è selezionato, l'estremità del fulmine si ondula intorno al punto finale.

Larghezza, Variazione larghezza Larghezza del corpo principale del fulmine ed entità di variazione della larghezza dei diversi segmenti. Le variazioni di larghezza sono casuali. Un valore pari a 0 non dà luogo ad alcuna variazione di larghezza; un valore pari a 1 dà luogo alla massima variazione di larghezza.

Larghezza di base Larghezza del bagliore interno, sulla base di quanto specificato per l'opzione Colore interno. Questo valore è relativo alla larghezza totale del fulmine.

Colore esterno, Colore interno I colori utilizzati per i bagliori esterni e interni del lampo. Poiché l'effetto aggiunge questi colori prima degli altri colori esistenti nella composizione, in genere si ottengono risultati migliori con i colori

primari. Spesso i colori brillanti appaiono molto più chiari (o addirittura bianchi) a seconda della luminosità dei colori sottostanti.

Forza tirante, Direzione forza tirante Intensità e direzione della forza che trascina il fulmine. Usate Forza tirante con il valore Stabilità per creare l'effetto Scala di Giacobbe.

Numero casuale Valore di input per il generatore di disturbo casuale alla base dell'effetto Fulmine.

***Nota:** Il movimento casuale del fulmine può interferire con un'altra immagine della clip. Provate a impostare diversi valori per Numero casuale fino a trovare quello più adatto.*

Blending Mode (Metodo fusione) Metodo di fusione da usare per comporre il fulmine sopra la clip originale.

Riesegui a ogni fotogramma Rigenera il fulmine a ogni fotogramma. Per fare in modo che il fulmine sia generato nello stesso modo e nello stesso fotogramma ogni volta che viene eseguito, non selezionate questa opzione. Se si seleziona questa opzione, il tempo di rendering aumenta.

Effetto Secchiello

L'effetto Secchiello è uno strumento di disegno non distruttivo che riempie un'area selezionata con un colore in tinta unita. Funziona in modo molto simile allo strumento secchiello di vernice di Adobe Photoshop. Usate l'effetto Secchiello per colorare disegni con contorni tipo cartone animato o per sostituire le aree di colore in un'immagine.

I colori riempiono forme a spirale su tracce separate (a sinistra e al centro); effetto applicato al disco volante con il metodo di fusione Colore (a destra)

Punto riempimento L'effetto riempie un'area contenente il punto riempimento. L'area è determinata dall'analisi dei pixel vicini al punto di riempimento e dall'espansione dell'area di riempimento tramite l'aggiunta di pixel corrispondenti. La distanza della diffusione del colore di riempimento dipende dall'impostazione Tolleranza, oltre che dall'opzione scelta dal menu Selettore riempimento.

Selettore riempimento Valori sui quali operare:

- **Colore e alfa** Specifica che l'effetto riempie con il nuovo colore i canali RGB e alfa del punto di riempimento.
- **Colore semplice** Specifica che l'effetto riempie il canale RGB dell'area del punto di riempimento con il nuovo colore.
- **Trasparenza** Specifica che l'effetto riempie solo le aree trasparenti vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni, è necessario impostare un punto di riempimento in un'area trasparente.
- **Opacità** Specifica che l'effetto riempie solo le aree opache vicino al punto di riempimento. Affinché questa opzione funzioni, è necessario impostare un punto di riempimento in un'area opaca.
- **Canale alfa** Specifica che l'effetto riempie le aree opache o trasparenti dell'intera immagine, a seconda del valore del canale alfa nel punto in cui impostate il punto di riempimento.

Tolleranza Distanza dai valori di colore di Punto riempimento a cui possono trovarsi i valori di colore di un pixel, pur continuando a corrispondere. Valori maggiori espandono l'intervallo di pixel riempiti dall'effetto.

Soglia di visualizzazione Mostra i pixel corrispondenti, ovvero quelli compresi nel valore Tolleranza dei valori di colore del pixel Punto riempimento. Questa opzione risulta particolarmente utile per tracciare le perdite. Se è presente un piccolo spazio, il colore può scorrere e riempire le aree non destinate a essere riempite.

Tratto Modo in cui l'effetto tratta i bordi dell'area riempita:

- **Anti-alias** Applica l'anti-alias ai bordi dell'area riempita.
- **Sfuma** Crea un bordo sfumato per l'area riempita. I valori di Morbidezza sfumatura creano un bordo che scompare più gradualmente.
- **Estensione** Espande l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si estende oltre il bordo dell'area di riempimento.
- **Riduzione** Contrae l'area del colore di riempimento. Il valore Raggio di estensione indica il numero di pixel in base al quale il colore di riempimento si contrae dal bordo dell'area di riempimento.
- **Tratto** Limita il riempimento al solo bordo dell'area selezionata. Il valore Larghezza tratto indica la larghezza del tratto in pixel.

Colore Colore di riempimento.

Opacità Opacità dell'area riempita.

Metodo fusione Metodo di fusione da usare per comporre il risultato dell'effetto sopra la clip originale. Usare solo riempimento per visualizzare solo il riempimento.

Nota: *Se applicate più istanze di Secchiello a una clip, assicuratevi di non impostarne più di una per usare la modalità di riempimento Solo riempimento. Se impostate più di un'istanza da usare come metodo di riempimento, viene visualizzata solo la prima applicazione dell'effetto.*

Effetto Sfumatura

L'effetto Sfumatura crea una sfumatura di colore. Potete creare sfumature lineari o radiali e variare nel tempo la posizione e i colori della sfumatura. Usate le proprietà Inizio sfumatura e Fine sfumatura per specificare le posizioni iniziali e finali. Usate il controllo Dispersione sfumatura per disperdere i colori ed eliminare l'effetto a strisce. Per un'esercitazione video sull'utilizzo degli effetti Calcoli e Sfumatura, consultate Coloring A Washed-out Sky With A Gradient In Premiere Pro CS (Colorazione di un cielo sbiadito con una sfumatura in Premiere Pro CS) di Jeff Schell nel suo blog Digital Media Net.

Nota: *Spesso le sfumature non hanno una buona resa se trasmesse in televisione; si produce infatti un effetto a strisce, dovuto al fatto che il segnale di crominanza delle trasmissioni televisive ha una risoluzione insufficiente per riprodurre le sfumature in modo fluido. Il controllo Dispersione sfumatura fa tremolare i colori della sfumatura, eliminando la visibilità dell'effetto a strisce.*

Effetto Scrivi sopra

L'effetto Scrivi sopra anima i tratti di una clip. Ad esempio, potete simulare l'azione di scrivere a mano firme o testo in corsivo. Per informazioni su come utilizzare l'effetto Scrivi sopra, seguite le esercitazioni video Using the Write-On Effect to Create Handwritten Text in Premiere Pro CS3 (Utilizzo dell'effetto Scrivi sopra per creare testo scritto a mano in Premiere Pro CS3) e The Write-on Video Effect In Premiere Pro CS3 (L'effetto video Scrivi sopra di Premiere Pro CS3) nel sito Web di Digital Media Net.

Effetto Scrivi sopra: Animazione, tratti

Posizione pennello Posizione del pennello. Animate questa proprietà per creare un tratto.

Lunghezza tratto (sec) Durata, in secondi, di ogni segno del pennello. Se questo valore è pari a 0, il segno del pennello ha durata illimitata. Per creare un movimento del tratto simile a quello di un serpente, usate un singolo valore costante diverso da zero. Per far espandere e contrarre il tratto, animate questo valore.

Spaziatura tratti (sec) Intervallo di tempo, in secondi, tra i segni del pennello. I valori più piccoli generano tratti pennello più uniformi, ma il tempo di rendering è superiore.

Proprietà tempo disegno e Proprietà tempo pennello Specifica se le proprietà disegno e le proprietà pennello vengono applicate a ogni segno del pennello o all'intero tratto. Scegliete Nessuno per applicare ogni volta i valori a tutti i segni di pennello nel tratto. Scegliete un nome di proprietà per far mantenere a ogni segno di pennello il valore per tale proprietà nel momento in cui il segno del pennello è stato disegnato. Ad esempio, se scegliete Colore, ogni segno di pennello mantiene il colore specificato dal valore Colore nel momento in cui il segno è stato disegnato.

Stile pennello Modo in cui il tratto del pennello interagisce con l'immagine originale:

- **Su immagine originale** Il tratto del pennello viene visualizzato sopra l'immagine originale.
- **Su trasparente** Il tratto del pennello viene visualizzato sopra la trasparenza. L'immagine originale non viene visualizzata.
- **Rivela immagine originale** L'immagine originale è rivelata dal tratto del pennello.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I fotogrammi chiave" a pagina 426

Effetti Controllo immagine

Effetto Bianco e nero

L'effetto Bianco e nero converte una clip a colori in scala di grigio; ovvero, i colori diventano sfumature di grigio. Impossibile animare questo effetto con i fotogrammi chiave.

Effetto Bilanciamento colore (RGB)

L'effetto Bilanciamento colore (RGB) modifica la quantità di rosso, verde e blu in una clip.

Effetto Corrispondenza colore (solo Windows)

Consente di far corrispondere i colori di una clip sorgente a quelli di un'altra clip mediante la regolazione di tonalità, saturazione e luminanza. I contagocce Campione eseguono il campionamento di ombre, luci e mezzitoni del campione o del colore che volete ottenere. I contagocce Destinazione eseguono il campionamento di ombre, luci e mezzitoni della clip che volete correggere.

Metodo Specifica il metodo con cui i colori vengono regolati: HSL, RGB e Curve.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Combinare i colori di due scene" a pagina 335

Effetto Passata colore (solo Windows)

L'effetto Passata colore converte in scala di grigio l'intera clip, tranne un unico colore specificato. Usate l'effetto Passata colore per evidenziare una porzione particolare della clip. Nella clip di una partita di pallacanestro ad esempio potete evidenziare la palla selezionando e preservandone il colore e mostrare tutto il resto della clip in scala di grigio. Notate tuttavia che con l'effetto Passata colore, potete isolare solo i colori e non oggetti specifici in una clip.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Isolare un colore mediante Passata colore" a pagina 338

Effetto Sostituisci colore (solo Windows)

Sostituisce con un nuovo colore tutte le occorrenze del colore selezionato, preservando tutti i livelli di grigio. Grazie a questo effetto potete cambiare il colore di un oggetto in un'immagine selezionandolo e quindi regolando i controlli in modo da creare un colore diverso.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Sostituire un colore" a pagina 336

Effetto Correzione gamma

L'effetto Correzione gamma schiarisce o scurisce una clip senza variare realmente ombre e luci. L'operazione viene effettuata modificando i livelli di luminosità dei mezzitoni (i livelli di grigio medio) e lasciando inalterate le aree scure e chiare. L'impostazione di gamma predefinita è 10. Nella finestra di dialogo Impostazioni dell'effetto, potete regolare il valore di gamma da 1 a 28.

Effetti di tipi di trasparenza

Effetto Regolazione alfa

Usate Regolazione alfa al posto dell'effetto Opacità per cambiare l'ordine di rendering predefinito degli effetti fissi. Variate la percentuale di opacità per creare livelli di trasparenza.

Le seguenti impostazioni dell'effetto Regolazione alfa consentono di interpretare il canale alfa della clip:

Ignora alfa Ignora il canale alfa della clip.

Inverti alfa Inverte le aree trasparenti ed opache della clip.

Solo maschera Applica l'effetto solo a un'area mascherata.

Effetto Schermo blu (solo Windows)

Schermo blu crea una trasparenza dal blu della crominanza effettivo. Usate questa trasparenza per escludere sfondi blu ben illuminati quando si creano compositi.

Le seguenti impostazioni di Schermo blu vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Soglia Imposta i livelli di blu che determinano le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore verso sinistra si aumenta la quantità di trasparenza. Per visualizzare le aree nere (trasparenti) mentre trascinate il cursore Soglia, usate l'opzione Solo maschera.

Limite Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate in Soglia. Trascinando il cursore Limite verso destra l'opacità aumenta. Per visualizzare le aree bianche (opache) mentre spostate il cursore Limite, usate l'opzione Solo maschera.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias (softening) applicata al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Il soggetto viene fotografato su uno sfondo blu (sinistra). Viene applicato l'effetto Schermo blu (destra) per sovrapporre l'oggetto alla traccia sottostante.

Per informazioni sull'utilizzo degli effetti Schermo blu e Schermo verde, seguite l'esercitazione video Behind The Scenes In Metacafe News (Metacafe News: dietro le quinte), sul sito Web Metacafe.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Behind The Scenes In Metacafe News (Metacafe News: dietro le quinte)

Effetto Cromaticità (solo Windows)

Fa scomparire tutti i pixel dell'immagine che sono simili al colore chiave specificato. Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.

Effetto Cromaticità
***A.** Immagine originale **B.** Colore blu escluso **C.** Immagine sulla seconda traccia **D.** Immagine composita finale*

Le impostazioni dell'effetto Cromaticità seguenti vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Somiglianza Estende o riduce la gamma del colore di destinazione da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

Fusione Fonde la clip a cui si sta applicando il tipo di trasparenza con quella sottostante. Più sono alti i valori, maggiore sarà la fusione della clip.

Soglia Regola la quantità di ombre nell'intervallo di colore a cui si sta applicando il tipo di trasparenza. Più sono alti i valori, maggiori saranno le ombre conservate.

Limite Scurisce o schiarisce le ombre. Trascinate verso destra per scurire le ombre, ma senza andare oltre la barra di scorrimento Soglia, altrimenti i pixel grigi e trasparenti verranno invertiti.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. L'anti-alias fonde i pixel per generare bordi meno netti. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Effetto Trasparenza colore

Questo effetto esclude dall'immagine tutti i pixel simili a un determinato colore del tipo di trasparenza. Esso modifica solo il canale alfa di una clip.

Gli effetti schermo blu non standard (a sinistra) e di sfondo (al centro) sono combinati con l'effetto Trasparenza colore (a destra).

Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare la trasparenza colore" a pagina 449

Effetto Mascherino differenza

L'effetto Mascherino per differenza crea una trasparenza confrontando una clip sorgente a un'altra clip e quindi escludendo i pixel dell'immagine sorgente che corrispondono sia alla posizione che al colore dell'immagine per differenza. Questo effetto in genere viene usato per escludere uno sfondo statico dietro un oggetto in movimento, da inserire poi su uno sfondo diverso. Spesso la clip di differenza è semplicemente un fotogramma del filmato di sfondo (prima che l'oggetto in movimento entri sulla scena). Per questo motivo, l'effetto Mascherino differenza è indicato per le scene riprese con una telecamera fissa e uno sfondo immobile. Per informazioni sull'utilizzo dell'effetto Mascherino per differenza, guardate il video di formazione nel sito Web di Total Training.

Effetto Mascherino differenza
***A.** Immagine originale **B.** Immagine di sfondo **C.** Immagine sulla seconda traccia **D.** Immagine composita finale*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Sostituire uno sfondo statico con Mascherino differenza" a pagina 451

Video di formazione online sull'utilizzo del mascherino per differenza

Effetti Mascherino a 8 punti, Mascherino a 4 punti e Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati

(32 bit) Gli effetti mascherino per elementi indesiderati semplificano l'eliminazione degli elementi estranei alla ripresa, in modo da poter applicare e regolare un effetto in modo efficace. Per una trasparenza più dettagliata, i mascherini vengono applicati con 4, 8 o 16 punti di regolazione. Dopo aver applicato l'effetto, fate clic sull'icona Trasformazione accanto al nome dell'effetto in Controllo effetti. Vengono visualizzate le maniglie del mascherino nel monitor Programma. Per regolare il mascherino, trascinate il mascherino nel monitor Programma o trascinate i controlli nel pannello Controllo effetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Nascondere oggetti con mascherini per elementi indesiderati" a pagina 453

Effetto Mascherino immagine

Esclude le aree dell'immagine di una clip sulla base dei valori di luminanza di un fermo immagine che funge da mascherino. Le aree trasparenti mostrano le immagini generate dalle clip nelle tracce sottostanti. Non è necessario che la clip si trovi nella sequenza. Potete usare come mascherino un fermo immagine di qualunque clip del progetto. Per usare come mascherino un'immagine in movimento, applicate l'effetto Mascherino traccia.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

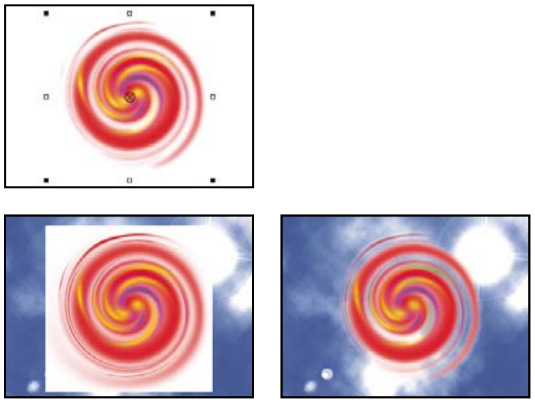
"Definire aree trasparenti con Mascherino immagine" a pagina 450

"Applicare un tipo di trasparenza a una clip" a pagina 448

Effetto Luma

(32 bit) L'effetto Luma rende trasparenti tutte le aree di un livello con una determinata luminanza o luminosità.

Usate questo effetto se l'oggetto da cui volete creare un mascherino ha valore di luminanza molto diverso da quello dello sfondo. Se ad esempio volete creare un mascherino per le note musicali su uno sfondo bianco, potete escludere i valori più chiari. Le note musicali nere diventano le uniche aree opache.



Lo sfondo bianco dell'originale (in alto e al centro) viene rimosso mediante Trasparenza luma e composto sopra il livello sottostante (a destra).

Potete regolare le seguenti impostazioni:

Soglia Specifica l'intervallo di valori più scuri trasparenti. Più alti sono i valori, maggiore sarà l'intervallo di trasparenza.

Limite Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate dal cursore Soglia. Più alti sono i valori, maggiore sarà la trasparenza.

L'effetto Luma consente anche di escludere le aree luminose impostando Soglia su un valore basso e Limite su uno alto.

Effetto Non rosso

Non rosso crea la trasparenza da sfondi blu o verdi. Questo tipo di trasparenza è simile a Schermo blu, ma consente anche di fondere due clip. Inoltre, la trasparenza Non rosso agevola la riduzione dei margini irregolari intorno ai bordi degli oggetti non trasparenti. Usate la trasparenza Non rosso per escludere sfondi verdi quando dovete controllare la fusione oppure quando la trasparenza Schermo blu non fornisce risultati soddisfacenti.

Le seguenti impostazioni Non rosso sono regolate nel pannello Controllo effetti:

Soglia Imposta i livelli di blu o verde che determinano le aree trasparenti nella clip. Trascinando il cursore Soglia verso sinistra si aumenta la quantità di trasparenza. Per visualizzare le aree nere (trasparenti) mentre spostate il cursore Soglia, usate l'opzione Solo maschera.

Limite Imposta l'opacità delle aree non trasparenti specificate dal cursore Soglia. Più alti sono i valori, maggiore sarà la trasparenza. Trascinate verso destra finché l'area opaca non raggiunge il livello desiderato.

Elimina margine Rimuove il colore di sfondo verde o blu residuo dai bordi delle aree opache di una clip. Scegliete Nessuno per disabilitare questa opzione. Scegliete Verde o Blu per rimuovere un bordo residuo da uno sfondo verde o blu.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Effetto Differenza RGB (solo Windows)

Differenza RGB è una versione semplificata di Cromaticità che consente di selezionare una gamma per il colore di destinazione ma non di fondere l'immagine o regolare la trasparenza nei grigi. Usate Differenza RGB in caso di scene molto luminose che non contengono ombre o per montaggi rapidi che non richiedono modifiche di precisione.

Per ulteriori informazioni, consultate "Effetto Mascherino differenza" a pagina 404.

Nota: *Mascherino per differenza usa un mascherino per definire il canale alfa proprio come Differenza RGB usa un colore.*

Le seguenti impostazioni di Differenza RGB vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Colore Specifica il colore nel video reso trasparente dalla maschera.

Somiglianza Estende o riduce la gamma del colore di destinazione da rendere trasparente. Più sono alti i valori, maggiore sarà l'intervallo.

Arrotondamento Specifica la quantità di anti-alias che Adobe Premiere Pro applica al limite tra aree trasparenti e opache. Scegliete Nessuno per generare bordi netti, senza anti-alias. Questa opzione è utile per mantenere la nitidezza delle linee, ad esempio nei titoli. Scegliete Basso o Alto per un arrotondamento più o meno marcato.

Solo maschera Visualizza solo il canale alfa della clip. Il nero indica le aree trasparenti, il bianco quelle opache e il grigio quelle trasparenti solo in parte.

Ombra esterna Aggiunge 50% di grigio, 50% di spostamento di ombra opaca 4 pixel in basso e a destra dalle aree opache dell'immagine originale nella clip. Questa opzione dà i risultati migliori se usata con oggetti grafici semplici, come i titoli.

Effetto Rimuovi mascherino

L'effetto Rimuovi mascherino elimina le sbavature di colore dalle clip che sono state precedentemente moltiplicate per un colore. L'effetto è utile per unire i canali alfa alle texture di riempimento disponibili in file separati. Se importate un filmato con un canale alfa premoltiplicato o se create canali alfa con After Effects, può essere opportuno rimuovere gli aloni presenti nelle immagini. Gli aloni sono causati da un forte contrasto tra il colore dell'immagine e il colore dello sfondo o mascherino. Rimuovendo o cambiando il colore del mascherino, potete eliminare gli aloni.

Usate l'opzione Colore sfondo per specificare il nuovo colore di sfondo quando desiderate cambiare il colore del mascherino.

Effetto Mascherino traccia

(32 bit) L'effetto Mascherino traccia crea in una clip aree trasparenti che corrispondono ai livelli di luminanza di un'altra clip. Le aree trasparenti mostrano l'immagine generata dalle clip nelle tracce sottostanti. Per escludere la clip del mascherino dal risultato finale, selezionate la clip e scegliete Clip > Abilita. Per un'esercitazione sull'utilizzo dell'effetto Mascherino traccia, consultate Creating ESPN Style Video Effects (part 3) (Creazione di effetti video stile ESPN, parte 3) di Jeff Schell nel sito Web Digital Producer Magazine.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Spostare o modificare l'area trasparente con Mascherino traccia" a pagina 452

"Composizione delle clip" a pagina 443

Creating ESPN Style Video Effects (part 3) (Creazione di effetti video stile ESPN, parte 3)

Disturbo e granulosità, effetti

Effetto Polvere e grana

L'effetto Polvere e grana riduce il disturbo e i difetti modificando i pixel diversi entro un raggio specificato in modo che risultino più simili ai pixel vicini. Per ottenere un bilanciamento tra la nitidezza dell'immagine e l'occultamento dei difetti, provate varie combinazioni di impostazioni di raggio e soglia.

Immagine originale con graffi (a sinistra), visualizzazione ingrandita dei graffi (al centro) e graffi rimossi con perdita di chiarezza (a destra)

Raggio Distanza fino alla quale l'effetto cerca le differenze tra i pixel. Valori elevati rendono l'immagine sfocata. Fermatevi al valore più basso che consente di eliminare i difetti.

Soglia Misura in cui i pixel possono essere diversi da quelli vicini senza essere modificati dall'effetto. Fermatevi al valore più elevato che consente di eliminare i difetti.

Effetto Mediano

L'effetto Mediano sostituisce ogni pixel con un pixel che ha il valore di colore mediano dei pixel vicini con il raggio specificato. Con i valori di Raggio bassi, questo effetto è utile per ridurre alcuni tipi di disturbo. Con valori di Raggio più elevati, questo effetto conferisce a un'immagine un aspetto pittorico.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Effetto Disturbo

Cambia casualmente i valori dei pixel dell'immagine.

Quantità di disturbo Quantità di disturbo da aggiungere.

Noise Type (Tipo disturbo) Usa disturbo colore aggiunge valori casuali ai singoli canali rosso, verde e blu. In caso contrario, viene aggiunto lo stesso valore casuale a tutti i canali per ogni pixel.

Clipping (Taglia) Ritaglia i valori dei canali di colore. Deselezionando questa opzione, il disturbo diventa più evidente.

Effetto Disturbo alfa

L'effetto Disturbo alfa aggiunge il disturbo al canale alfa.

Noise (Disturbo) Tipo di disturbo. Casuale uniforme crea quantità uguali di disturbo nero e bianco. Casuale quadrato crea un disturbo ad elevato contrasto. Animazione casuale crea un disturbo animato mentre Animazione quadrata crea un disturbo animato a contrasto elevato.

Quantità Intensità del disturbo.

Alfa originale Come applicare il disturbo al canale alfa:

- **Aggiungi** Genera quantità uguali di disturbo nelle aree trasparenti e opache della clip.
- **Blocca** Genera un disturbo solo nelle aree opache.
- **Scala** Aumenta la quantità di disturbo proporzionalmente al livello di opacità e non genera alcun disturbo nelle aree trasparenti al 100%.
- **Bordi** Genera un disturbo soltanto nelle aree parzialmente trasparenti, quali il bordo del canale alfa.

Overflow Metodo utilizzato dall'effetto per rimappare i valori non compresi nell'intervallo della scala di grigi 0-255:

- **Taglia** I valori superiori a 255 vengono mappati a 255. I valori inferiori a 0 vengono mappati a 0.
- **Valore max** I valori al di sopra di 255 o al di sotto di 0 vengono riflessi nell'intervallo 0-255. Ad esempio, un valore pari a 258 (255+3) viene riflesso su 252 (255-3) e un valore pari a -3 viene riflesso su 3.
- **Reimposta** I valori superiori a 255 e inferiori a 0 vengono distribuiti nell'intervallo 0-255. Ad esempio, un valore pari a 258 viene distribuito su 2, un valore pari a 256 viene distribuito su 0 e un valore pari a -3 viene distribuito su 253.

Random Seed (Numero casuale) Valore di input per il generatore di numeri casuali per il disturbo. Questo controllo è attivo soltanto se scegliete Casuale uniforme o Casuale quadrato.

Per generare un disturbo lampeggiante, animate il controllo Numero casuale. Per creare un disturbo animato in modo uniforme, animate il valore Fase disturbo.

Fase disturbo Specifica l'ubicazione del disturbo. Questo controllo è attivo solo se scegliete Animazione casuale o Animazione quadrata.

Opzioni disturbo (animazione) Modalità di animazione del disturbo.

- **Disturbo ciclo** Genera un ciclo di disturbo che viene riprodotto una volta nella quantità di tempo specificata.
- **Ciclo (in rivoluzioni)** Specifica il numero di rivoluzioni di Fase disturbo che il disturbo passa in rassegna prima che si ripeta (disponibile solo quando è selezionato Disturbo ciclo).

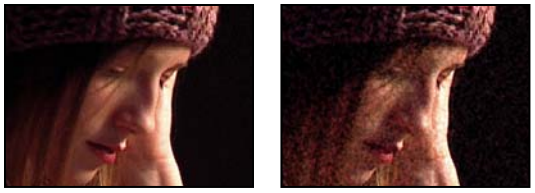
Modificate la temporizzazione dei fotogrammi chiave Fase disturbo per regolare la velocità dei cicli Fase disturbo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I fotogrammi chiave" a pagina 426

Effetti Disturbo HLS e Effetti Disturbo HLS automatico

L'effetto Disturbo HLS genera un disturbo statico nelle clip che usano metraggio sorgente fisso o in movimento. L'effetto Disturbo HLS automatico crea automaticamente un disturbo animato. Entrambi gli effetti offrono vari tipi di disturbo, i quali possono essere aggiunti alla tonalità, alla saturazione o alla luminosità di una clip. I controlli relativi a questi effetti sono identici ad eccezione del controllo finale, il quale determina l'animazione del disturbo.



Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Noise (Disturbo) Tipo di disturbo. Casuale uniforme crea quantità uguali di disturbo nero e bianco. Casuale quadrato crea un disturbo ad elevato contrasto. Animazione casuale crea un disturbo animato, mentre Animazione quadrata crea un disturbo animato a contrasto elevato. Granulosità genera un disturbo simile alla granulosità analogo alla granulosità delle pellicole.

Tonalità Quantità di disturbo aggiunto ai valori di tonalità.

Lightness (Luminosità) Quantità di disturbo aggiunto ai valori di luminosità.

Saturazione Quantità di disturbo aggiunto ai valori di saturazione.

Dimensioni granulosità Questo controllo è attivo solo per il tipo di disturbo Granulosità.

Fase disturbo (solo Disturbo HLS) Valore di input per il generatore di numeri casuali per il disturbo. Quando impostate i fotogrammi chiave per Fase disturbo, l'effetto passa in rassegna le fasi per creare un disturbo animato. Con differenze di valori maggiori tra i fotogrammi chiave aumenta maggiormente la velocità dell'animazione del disturbo.

Velocità animazione disturbo (solo Disturbo HLS automatico) Velocità dell'animazione del disturbo. Animate questa proprietà per accelerare o decelerare l'animazione del disturbo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I fotogrammi chiave" a pagina 426

Effetti di prospettiva

Effetto 3D di base

L'effetto 3D di base manipola una clip nello spazio 3D. Potete ruotare l'immagine attorno agli assi orizzontale e verticale e avvicinarla o allontanarla rispetto a voi. Potete inoltre creare una luce speculare e realizzare l'effetto di una luce che si riflette su una superficie ruotata. La sorgente luminosa della luce speculare si trova sempre sopra, dietro e a sinistra rispetto all'osservatore. Poiché la luce arriva dall'alto, l'immagine deve essere inclinata all'indietro perché questo effetto sia visibile. Le luci speculari possono aumentare il realismo dell'aspetto 3D. Per un'esercitazione sull'utilizzo degli Effetti di luce e dell'effetto 3D di base, consultate Creating A Title On A Reflective Surface (Creazione di un titolo su un superficie riflettente) di Jeff Schell nel suo blog Digital Media Net.

Effetto 3D di base: Rotazione (a sinistra), Rotazione e Inclinazione (al centro) e Rotazione, Inclinazione e Distanza (a destra)

Swivel (Rotazione) Controlla la rotazione orizzontale (attorno all'asse verticale). Potete ruotare di oltre 90° per visualizzare la parte posteriore dell'immagine, ossia l'immagine speculare della parte anteriore.

Tilt (Inclinazione) Controlla la rotazione dell'asse verticale (attorno all'asse orizzontale).

Distanza da immagine Specifica la distanza dell'immagine dall'osservatore. Maggiore è la distanza, più l'immagine si allontana.

Specular Highlight (Luce speculare) Aggiunge un riflesso luminoso alla superficie dell'immagine ruotata, come in presenza di una luce proveniente dall'alto. Se è selezionata l'opzione Disegna reticolo anteprima, la luce speculare è indicata da un segno più (+) rosso se non è visibile sulla clip (il centro della luce non interseca la clip) e da un segno più (+) verde se è visibile. È necessario eseguire il rendering dell'anteprima perché l'effetto Luce speculare diventi visibile nel monitor Programma.

Preview (Anteprima) Traccia il profilo strutturale dell'immagine 3D. Sul profilo strutturale viene rapidamente eseguito il rendering. Per verificare i risultati finali, deselezionate Disegna reticolo anteprima al termine dell'elaborazione dell'immagine strutturale.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Creating A Title On A Reflective Surface (Creazione di un titolo su un superficie riflettente)

Effetto Alfa rilievo

L'effetto Alfa rilievo aggiunge un bordo smussato e illumina i contorni del canale alfa dell'immagine, conferendo spesso agli elementi 2D un aspetto 3D. Se nella clip non è presente un canale alfa o se la clip è completamente opaca, l'effetto sarà applicato ai bordi della clip. Il bordo creato da questo effetto è leggermente meno accentuato di quello creato dall'effetto Bordi in rilievo. Questo effetto è indicato il per testo contenente un canale alfa.

Effetto Bordi in rilievo

Conferisce ai bordi dell'immagine un aspetto 3D netto e illuminato. Le posizioni dei bordi sono determinate dal canale alfa dell'immagine sorgente. A differenza dell'effetto Alfa rilievo, i bordi creati da questo effetto sono sempre rettangolari; le immagini con canali alfa non rettangolari non producono pertanto l'effetto desiderato. Tutti i bordi hanno lo stesso spessore.

Effetto Ombra esterna

L'effetto Ombra esterna aggiunge un'ombra dietro la clip. La forma dell'ombra esterna è determinato dal canale alfa della clip.

Quando aggiungete un'ombra esterna a una clip, dietro a esso viene visualizzata una struttura con bordi sfumati del canale alfa della clip, come se un'ombra venisse proiettata sullo sfondo o sugli oggetti sottostanti.

Diversamente da molti altri effetti, Ombra esterna vi consente di creare un'ombra oltre i limiti della clip (le dimensioni dell'origine della clip).

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Selezionate Solo ombra per eseguire il rendering dell'ombra senza l'immagine.

Nota: *L'effetto Ombra esterna produce risultati migliori se è l'ultimo effetto ad essere sottoposto a rendering; applicatelo quindi dopo tutti gli altri effetti. Per creare un'ombra più realistica nelle clip animate, prima dell'effetto Ombra esterna applicate e animate l'effetto Movimento o 3D di base invece di usare l'effetto fisso Movimento. Gli effetti fissi infatti vengono animati dopo gli effetti standard.*

Effetto Ombra radiale

L'effetto Ombra radiale crea un'ombra da una sorgente luminosa puntiforme sulla clip a cui viene applicata, anzichè da una sorgente luminosa infinita (come accade per l'effetto Ombra esterna). L'ombra viene proiettata dal canale alfa della clip di origine, lasciando che il colore della clip influenzi il colore dell'ombra mano a mano che la luce passa attraverso le aree semitrasparenti.

Originale (a sinistra) e con l'applicazione dell'effetto (a destra)

Colore ombra Colore dell'ombra.

Nota: *Se scegliete Bordo vetro dal menu del controllo Rendering, i colori del livello potrebbero ignorare l'opzione Colore ombra. Per ulteriori informazioni, consultate i controlli Rendering e Influenza colore.*

Opacità Opacità dell'ombra.

Sorgente luminosa Ubicazione della sorgente luminosa puntuale.

Copiate e incollate i fotogrammi chiave della posizione da un altro effetto (ad esempio, Riflesso lente) per creare rapidamente un'ombra corrispondente alla sorgente luminosa di un altro effetto.

Distanza proiezione Distanza dalla clip alla superficie su cui cade l'ombra. L'ombra appare più grande man mano che questo valore aumenta.

Morbidezza Morbidezza dei bordi dell'ombra.

Render (Rendering) Tipo di ombra:

- **Regolare** Crea un'ombra in base ai valori di Colore ombra e Opacità, a prescindere dai pixel semitrasparenti presenti nella clip. Se scegliete Regolare, il controllo Influenza colore è disattivato.
- **Bordo vetro** Crea un'ombra colorata basata sul colore e l'opacità della clip. Se la clip contiene pixel semitrasparenti, l'ombra usa sia il colore che la trasparenza della clip creando l'effetto, ad esempio, del sole che brilla attraverso un vetro colorato.

Più i pixel della clip sono trasparenti, più il colore dell'ombra corrisponde ai colori della clip. Se la clip non contiene pixel semitrasparenti, il risultato dell'effetto Bordo vetro è poco evidente.

Nota: *Se scegliete Bordo vetro, i bordi con anti-alias generano colori in un bordo ombreggiato, anche se la clip è completamente opaca. I colori della clip splendono attraverso questi bordi con anti-alias e Colore ombra riempie il centro dell'ombra.*

Influenza colore Frazione dei valori dei colori della clip che appaiono nell'ombra. Al 100%, l'ombra assume il colore dei pixel semitrasparenti eventualmente presenti nella clip. Se la clip non contiene pixel semitrasparenti, Influenza colore ha un effetto ridotto, mentre il valore Colore ombra determina il colore dell'ombra. Diminuendo il valore di Influenza colore, i colori della clip nell'ombra vengono mescolati con il colore dell'ombra. Aumentando Influenza colore, l'influenza di Colore ombra viene ridotta.

Solo ombra Selezionate per eseguire il rendering solo dell'ombra.

Ridimensiona livello Selezionate per consentire all'ombra di estendersi oltre i contorni originali della clip.

Effetti di rendering

Effetto fantasma (solo Windows)

L'effetto Ellisse disegna un'ellisse.

Immagine originale (a sinistra), con l'effetto applicato allo sfondo una volta (al centro) e più volte (a destra)

Effetti di stilizzazione

Effetto Bagliore alfa

L'effetto Bagliore alfa aggiunge colore ai bordi di un canale alfa mascherato. Potete fare in modo che un singolo colore sfumi o si trasformi in un altro colore quando si allontana dal bordo.

Bagliore Controlla la distanza con cui un colore può estendersi rispetto al bordo del canale alfa. Maggiore è l'impostazione, più ampio è il bagliore generato (ciò può rallentare di molto l'elaborazione prima della riproduzione o dell'esportazione).

Luminosità Controlla l'opacità iniziale del bagliore.

Colore iniziale Mostra il colore corrente del bagliore. Fate clic sul campione colori per scegliere un colore diverso.

Usa colore finale Consente di aggiungere un altro colore sul bordo esterno del bagliore.

Dissolvenza Specifica se i colori devono sfumare o rimanere inalterati.

Effetto Tratti pennello

L'effetto Tratti pennello applica l'aspetto di un disegno poco preciso a un'immagine. Potete inoltre usare questo effetto per ottenere uno stile divisionista attraverso l'impostazione della lunghezza dei tratti pennello su 0 e l'aumento della densità dei tratti. Sebbene sia possibile specificare la direzione dei tratti, questi vengono distribuiti casualmente in minima misura per produrre un risultato più naturale. Questo effetto altera il canale alfa e i canali dei colori; se avete escluso una parte dell'immagine con una maschera, i tratti del pennello coprono anche i bordi della maschera.

Immagine originale (a sinistra), con l'effetto applicato (al centro) e con Dimensione pennello e Lunghezza modificati (a destra)

Angolo tratto Direzione in cui vengono applicati i tratti. L'immagine viene spostata effettivamente in tale direzione, con un possibile taglio dei contorni della clip.

Dimensione pennello Specifica le dimensioni del pennello, in pixel.

Lunghezza tratto Lunghezza massima in pixel di ciascun tratto.

Densità tratto Densità più elevate determinano tratti di pennello sovrapposti.

Casualità tratto Crea tratti non uniformi. Una casualità elevata determina una maggiore variazione dei tratti rispetto alle impostazioni di pennello e tratto specificate.

Superficie disegno Specifica la posizione in cui vengono applicati i tratti di pennello:

- **Disegna su immagine originale** Applica i tratti sopra la clip non modificata. Questa è l'impostazione predefinita.
- **Disegna su trasparente** Determina la visualizzazione dei soli tratti, rendendo trasparente la clip tra i tratti.
- **Disegna su bianco/Disegna su nero** Applica i tratti sopra uno sfondo bianco o nero.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Rilievo colore

L'effetto Rilievo colore è analogo all'effetto Rilievo, senza l'eliminazione dei colori originali dell'immagine.

Effetto Rilievo

L'effetto Rilievo rende più nitidi i bordi degli oggetti nell'immagine ed elimina i colori. L'effetto può illuminare i bordi secondo un angolo specificato.

Direction (Direzione) Direzione da cui proviene la sorgente di luce.

Relief (Rilievo) Altezza apparente in pixel del rilievo. Questa impostazione controlla lo spessore massimo effettivo dei bordi evidenziati.

Contrast (Contrasto) Determina la nitidezza dell'immagine.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Effetto Trova bordi

L'effetto Trova bordi identifica le aree dell'immagine con transizioni significative mettendo in risalto i bordi. I bordi possono apparire come linee scure su uno sfondo bianco o come linee colorate su uno sfondo nero. Se applicate questo effetto, le immagini assumono l'aspetto di schizzi pittorici o di negativi fotografici dell'originale.

Inverti Inverte l'immagine dopo avere individuato i bordi. Quando questa opzione non è selezionata, i bordi appaiono come linee scure su uno sfondo bianco. Quando è selezionata, i bordi appaiono come linee chiare su uno sfondo nero.

Effetto Mosaico

L'effetto Mosaico riempie una clip con rettangoli in tinta unita, conferendo un effetto pixel all'immagine originale. Questo effetto è utile per simulare visualizzazioni a bassa risoluzione e per rendere irriconoscibile un viso. Inoltre, questo effetto può essere animato e usato in una transizione.

Blocchi orizzontali/verticali Numero di blocchi in ogni riga e colonna.

Sharp Colors (Colori netti) Conferisce a ciascuna porzione il colore del pixel del centro dell'area corrispondente nell'immagine originale. In caso contrario, a ogni porzione viene conferito il colore medio dell'area corrispondente nell'immagine originale.

Effetto Posterizza

L'effetto Posterizza consente di specificare il numero di livelli tonali (o valori di luminosità) per ogni canale di un'immagine. L'effetto Posterizza associa quindi i pixel al livello corrispondente più vicino. Scegliendo, ad esempio, due livelli tonali in un'immagine RGB, potete ottenere due tonalità per il rosso, due per il verde e due per il blu. I valori possono variare tra 2 a 255,

Livello Numero di livelli di tonalità per ogni canale.

Effetto Replica

L'effetto Replica suddivide lo schermo in sezioni e visualizza l'intera immagine in ogni sezione. Trascinate il cursore per impostare il numero di sezioni (per colonna e riga).

Effetto Bordi ruvidi

L'effetto Bordi ruvidi rende frastagliati i bordi del canale alfa di una cip mediante appositi calcoli. Conferisce al testo o alla grafica rasterizzata un aspetto di ruvidità naturale, paragonabile a quello del metallo corroso o di un testo dattiloscritto.

Immagine originale (a sinistra) e con Tipo bordo impostato su Bordi ruvidi (al centro) e Colore deteriorato (a destra)

Tipo bordo Tipo di irruvidimento da usare.

Colore bordo Colore da applicare al bordo per il color ruggine o il colore ruvido oppure al riempimento per la fotocopia a colori.

Bordo Distanza, in pixel, fino alla quale l'effetto si estende verso l'interno dal bordo del canale alfa.

Nitidezza bordo I valori bassi determinano bordi più attenuati. I valori alti determinano bordi più precisi.

Influenza frattale Entità dell'irruvidimento.

Scala Scala del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

Dilata larghezza o altezza Larghezza o altezza del frattale usato per calcolare la ruvidezza.

Scostamento (turbolenza) Determina la parte della forma frattale usata per creare la distorsione.

Complessità Determina il livello di dettaglio nella ruvidezza.

Nota: *Aumentando i valori di Complessità si ottengono tempi di rendering più lunghi. Riducete il valore di Scala, anzichè aumentare quello di Complessità, per ottenere risultati analoghi.*

Evoluzione L'animazione di questa impostazione determina modifiche della ruvidezza nel tempo.

Nota: *Anche se il valore di Evoluzione è impostato in unità denominate rivoluzioni, è importante tenere presente che queste rivoluzioni sono progressive. Lo stato Evoluzione continua ad avanzare all'infinito in ciascun nuovo valore. Usate l'opzione Evoluzione ciclo per ripristinare lo stato originale dell'impostazione Evoluzione per ciascuna rivoluzione.*

Opzioni evoluzione Fornisce i controlli che consentono di eseguire il rendering per un breve ciclo e di eseguire un ciclo continuo per la durata della clip. Usate questi controlli per eseguire il pre-rendering degli elementi di ruvidezza in cicli e accelerare di conseguenza i tempi del rendering.

- **Evoluzione ciclo** Crea un ciclo che forza lo stato dell'evoluzione per riportarlo al punto di partenza.
- **Ciclo (in rivoluzioni)** Numero di rivoluzioni dell'impostazione Evoluzione che il frattale passa in rassegna prima che si ripeta. L'intervallo dei cicli di evoluzione dipende dal tempo consentito tra i fotogrammi chiave Evoluzione.

Nota: *Poiché il controllo Ciclo agisce soltanto sullo stato del frattale, non sulla geometria né su altri controlli, potete ottenere risultati diversi a seconda delle impostazioni di Dimensioni e di Scostamento.*

- **Random Seed (Numero casuale)** Specifica un valore dal quale generare il disturbo frattale. Animando questa proprietà si ottiene un lampeggiamento da un insieme di forme frattali all'altro dello stesso tipo di frattali. Per la transizione uniforme del disturbo frattale, usate il controllo Evoluzione.

Nota: *Create nuove animazioni di ruvidezza riutilizzando i cicli Evoluzione creati in precedenza e modificando solo il valore Numero casuale. Usando un nuovo valore di Numero casuale, potete alterare il pattern del disturbo senza interferire con l'animazione dell'evoluzione.*

Effetto Solarizza

L'effetto Solarizza crea una fusione tra l'immagine negativa e quella positiva producendo l'effetto di un'immagine con un alone. Questo effetto è analogo all'esposizione breve alla luce di una pellicola durante lo sviluppo.

Effetto Luce stroboscopio

L'effetto Luce stroboscopio esegue un'operazione aritmetica su una clip o rende trasparente la clip a intervalli periodici o casuali. Ad esempio, ogni cinque secondi la clip potrebbe diventare completamente trasparente per un decimo di secondo oppure i colori di una clip potrebbero invertirsi a intervalli casuali.

Colore stroboscopio Colore della luce stroboscopica.

Fondi con originale Trasparenza dell'effetto. Il risultato dell'effetto viene fuso con l'immagine originale, con il risultato dell'effetto composto sopra. Maggiore è il valore impostato, minore è l'influenza dell'effetto sulla clip. Ad esempio, se impostate questo valore su 100%, l'effetto non ha risultati visibili sulla clip. Se impostate questo valore su 0%, l'immagine originale non viene visualizzata.

Durata stroboscopio (sec) Durata, in secondi, di ogni stroboscopio.

Periodo stroboscopio (sec) Tempo, in secondi, tra gli inizi di stroboscopi successivi.

Probabilità stroboscopio casuale Probabilità che l'operazione di stroboscopio venga applicata a un determinato fotogramma.

Stroboscopio Scegliete Rende trasparente il livello per ogni stroboscopio per rendere trasparente la clip. Scegliete Solo su colori per usare l'operazione specificata da Operatore stroboscopio.

Operatore stroboscopio Operazione da usare per ogni stroboscopio.

Numero casuale Probabilità che l'operazione di stroboscopio venga applicata a un determinato fotogramma.

Effetto texture (solo Windows)

L'effetto Texture simula l'applicazione a clip della texture di un'altra clip. Potete ad esempio applicare all'immagine di un albero una texture di mattoni e controllare la profondità della texture e la sorgente di luce apparente.

Texture Layer (Livello texture) Sorgente della texture.

Direzione luce Angolo con cui la luce colpisce la texture.

Contrasto texture Intensità del risultato.

Texture Placement (Posizionamento texture) Come il livello texture viene applicato alla clip:

- **Affianca texture** Applica la texture ripetutamente.
- **Centra texture** Posiziona la texture nel mezzo.
- **Allunga e adatta texture** Allunga la texture fino alle dimensioni della clip.

Effetto Soglia

L'effetto Soglia converte le immagini in scala di grigio o a colori in immagini in bianco e nero ad alto contrasto. Specificare un livello di luminanza come soglia; tutti i pixel pari o più chiari della soglia vengono convertiti in bianco mentre tutti i pixel più scuri sono convertiti in nero.

Effetto applicato con le impostazioni di soglia 44 (a sinistra), 70 (al centro) e 200 (a destra)

Effetti Tempo

Effetto Eco

L'effetto Eco combina i fotogrammi di varie posizioni temporali di una clip. L'effetto Eco può essere usato in molti modi, come semplice eco visiva o per creare effetti come striature e macchie. I risultati di questo effetto sono visibili solo se la clip contiene del movimento. Per impostazione predefinita, tutti gli effetti applicati in precedenza vengono ignorati quando usate l'effetto Eco.

Immagine originale (a sinistra) e con bassi valori di eco (al centro) e con un numero superiore di eco (a destra)

Tempo eco (secondi) Intervallo temporale, in secondi, tra gli echi. I valori negativi creano echi dai fotogrammi precedenti; i valori positivi creano echi dai fotogrammi successivi.

Number of Echoes (Numero di echi) Numero di echi. Se, ad esempio, il valore è pari a 2, il risultato è una combinazione di tre fotogrammi: il tempo corrente, il tempo corrente + il tempo eco e il tempo corrente + (2xtempo eco).

Starting Intensity (Intensità iniziale) Opacità della prima immagine nella sequenza di echi.

Decay (Degrado) Rapporto tra l'opacità di un eco e quella dell'eco precedente nella sequenza di echi. Se, ad esempio, Decadimento è pari a 0,5, l'opacità del primo eco è pari alla metà dell'intensità iniziale, mentre quella del secondo eco è pari alla metà di questa o a un quarto dell'intensità iniziale.

Echo Operator (Operatore eco) Operazione di fusione usata per combinare gli eco.

- **Aggiungi** Combina gli echi aggiungendo i rispettivi valori in pixel. Se l'intensità iniziale è troppo elevata, questa modalità può sovraccaricarsi rapidamente e generare striature bianche.
- **Massima** Combina gli echi prendendo i valori massimi dei pixel da tutti gli echi.
- **Minimo** Combina gli echi prendendo i valori minimi dei pixel da tutti gli echi.
- **Scolora** Simula la combinazione degli echi sovrapponendoli otticamente. Questa impostazione è simile all'aggiunta, ma non si sovraccarica con la stessa rapidità.

- **Composizione da dietro** Usa i canali alfa degli echi per creare composizioni da dietro in avanti.
- **Composizione da davanti** Usa i canali alfa degli echi per creare composizioni da avanti a dietro.
- **Fusione** Medie degli echi.

Effetto Tempo di posterizzazione

Blocca una clip su una frequenza fotogrammi specifica. Oltre a poter essere usato come effetto speciale a sé stante, questo effetto si presta anche a un uso più sofisticato. Ad esempio, un filmato a 60 campi può essere bloccato su una frequenza di 24 fps (e quindi sottoposto a rendering con una frequenza di 60 campi al secondo) per creare un effetto simile alla pellicola cinematografica. Nei dispositivi hardware questo effetto è talvolta chiamato Effetto stroboscopio.

L'animazione del valore del cursore di frequenza fotogrammi può produrre risultati imprevedibili. Per questo motivo, il solo metodo di interpolazione consentito per la frequenza di fotogrammi è Sospesa.

Effetto Alterazione tempo

Effetto Alterazione tempo

L'effetto Alterazione temporale fornisce un controllo preciso su un'ampia gamma di proprietà quando modificate la velocità di riproduzione di un livello, compresi i metodi di interpolazione, l'effetto movimento e il ritaglio dell'origine per eliminare gli artefatti indesiderati. Poiché l'effetto Time Warp influisce solo sul video, in genere è preferibile scollegare il video dall'audio prima di applicarlo a una clip. Riducendo la velocità di una clip con Time Warp, non se ne prolunga la durata ma se ne imposta la fine a un fotogramma precedente. Potete comunque ritagliare la clip, mantenendo l'effetto Time Warp, per tutta la durata della clip stessa. Durante il taglio, tuttavia, sui monitor verranno visualizzati i punti di attacco e stacco della clip non interessati dall'effetto Time Warp. Il punto finale visualizzato nel monitor Programma durante il ritaglio, ad esempio, non coincide con il punto finale della clip visualizzato nell'anteprima quando viene applicato l'effetto. Inoltre, quando si taglia oltre l'ultimo fotogramma del file multimediale disponibile, sulla clip nella timeline non verranno visualizzate le barre di avvertenza. Tagliare con precisione una clip con l'effetto Alterazione temporale può rivelarsi complicato. Per informazioni sull'utilizzo di Alterazione temporale, guardate il video di formazione online nel sito Web di Total Training.

Opzioni metodo

Queste opzioni determinano la modalità di generazione dei fotogrammi interpolati:

Fotogrammi interi Duplica l'ultimo fotogramma visualizzato.

Mix fotogrammi Crea un nuovo fotogramma fondendo i fotogrammi esistenti.

Movimento pixel Crea un nuovo fotogramma analizzando il movimento dei pixel nei fotogrammi vicini e creando vettori di movimento.

Controlli di Regola tempo in base a

Scegliete Velocità per specificare una regolazione di tempo come percentuale. Scegliete Fotogramma sorgente per specificare una regolazione di tempo identificando quale fotogramma sorgente riprodurre e in quale momento. Se scegliete Fotogramma sorgente per Regola tempo in base a, dovete animare la proprietà Fotogramma sorgente per eseguire qualsiasi operazione diversa dal fermo fotogramma.

Controlli di ottimizzazione per l'interpolazione Movimento pixel

Dettagli vettoriali Determina quanti vettori di movimento vengono usati durante l'interpolazione. Maggiore è il numero di vettori usati, maggiore è il tempo di rendering. Un valore pari a 100 genera un vettore per pixel. Se un livello ha un rapido movimento, potrebbe avere un aspetto migliore con un'impostazione di Dettagli vettoriali più bassa.

Arrotondamento Questi controlli hanno effetto sulla nitidezza dell'immagine:

- **Crea da un'immagine** Generare l'output finale dal fotogramma singolo più vicino, invece che dai due fotogrammi più vicini. Questa impostazione consente di ottenere un'immagine più nitida, ma un movimento più a scatti.
- **Correggi modifiche luminanza** Equalizza la luminanza tra i fotogrammi prima di calcolare il movimento.
- **Filtro** Qualità del filtro usato per creare l'immagine interpolata. Estremo fa aumentare notevolmente il tempo di rendering. L'opzione Filtro agisce solo sulla nitidezza dell'immagine finale. Usate la modalità Normale finché non siete pronti per il rendering finale.

Soglia di errore Determina la precisione dei pixel che corrispondono da un fotogramma a quello successivo. Un valore più elevato determina un numero inferiore di vettori di movimento e una maggiore fusione.

Nota: *Se notate "strappi" ai bordi di un'immagine, provate ad aumentare il valore di Soglia di errore per ottenere una maggiore fusione. Se l'immagine presenta una grana accentuata, provate a diminuire il valore di Soglia di errore in modo tale che il movimento a basso livello della grana venga ignorato.*

Dimensioni blocco Regola le dimensioni dei blocchi usati per calcolare i vettori.

Rilevanza Controlla la rilevanza dei canali rosso, verde e blu nei calcoli usati per analizzare l'immagine. Ad esempio, l'impostazione su zero di Rilevanza rosso e Rilevanza verde significa che solo il canale blu verrà analizzato per verificare le caratteristiche del movimento.

Controlli di Effetto movimento

Angolo otturatore Determina l'intensità dell'effetto movimento. L'angolo dell'otturatore viene misurato in gradi, in modo da simulare l'esposizione causata da un otturatore ruotante. Il tempo di esposizione simulata viene determinato suddividendo l'angolo dell'otturatore per la frequenza di fotogrammi moltiplicata per 360°. Un angolo di otturatore di 90°, ad esempio, causa un'esposizione di 1/96 di secondo per fotogramma: 90°/(360°x24fps).

Campioni otturatore Controlla la qualità dell'effetto movimento. Un valore più elevato determina un effetto movimento più graduale.

Controlli di mascherino, alterazione e ritaglio

Livello mascherino Livello da usare come mascherino per definire le aree di primo piano e di secondo piano di un'immagine. Le aree bianche del mascherino rappresentano il primo piano, mentre quelle nere rappresentano lo sfondo e il grigio si attenua tra il primo piano e lo sfondo.

Canale mascherino Canale da usare come mascherino.

Livello alterazione Consente di alterare il livello a cui è applicato l'effetto applicando i vettori di movimento dal livello scelto.

Mostra Controlla la parte del livello per la quale modificare il tempo.

Ritagli sorgente Se l'immagine contiene pixel indesiderati o artefatti nei bordi, usate i controlli di Ritagli sorgente per specificare i contorni dell'immagine. I pixel dei contorni vengono ripetuti per riempire l'area oltre i contorni fino ai bordi del livello.

Nota: *L'effetto Time Warp di After Effects è molto simile all'effetto Time Warp in Adobe Premiere Pro.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Video di formazione online sull'utilizzo di Alterazione temporale

Trasformazione, effetti

Effetto Inquadratura (solo Windows)

L'effetto Inquadratura deforma la clip simulando una telecamera che la inquadra da diverse angolazioni. Potete distorcere la forma della clip controllando la posizione della telecamera.

Latitudine Sposta la telecamera verticalmente. La clip sembra capovolgersi in verticale.

Longitudine Sposta la telecamera orizzontalmente. La clip sembra capovolgersi in orizzontale.

Rullino Ruota la telecamera, simulando la rotazione della clip.

Lunghezza focale Cambia la lunghezza focale della lente della telecamera. Lunghezze ridotte forniscono visuali più ampie mentre lunghezze focali più elevate creano viste più ristrette e ravvicinate.

Distanza Imposta la distanza tra la telecamera e il centro della clip.

Zoom Ingrandisce o riduce la vista della clip.

Colore di riempimento Indica il colore di sfondo.

Canale alfa di riempimento Rende trasparente lo sfondo (utile se la clip con l'effetto appare in sovrimpressione). Nel pannello Controlli effetti, fate clic su Imposta per accedere a questa opzione.

Effetto Ritaglia

Elimina le righe di pixel ai bordi di una clip e riporta automaticamente la clip ritagliata alle sue dimensioni originali. Usate i controlli a cursore per ritagliare ciascun bordo della clip separatamente. Potete ritagliare in base ai pixel o in base a una percentuale dell'immagine.

Nota: *Potete manipolare direttamente l'effetto Ritaglia nel monitor Programma. Fate clic sull'icona Trasformazione* *accanto a Ritaglia nel pannello Controllo effetti. Trascinate una delle maniglie degli angoli.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare posizione, scala e rotazione" a pagina 300

Effetto Sfumatura bordo

L'effetto Sfumatura bordo consente di vignettare il video in una clip creando un bordo nero sfumato ai quattro lati. La larghezza del bordo è controllata immettendo un valore Quantità.

Effetto Rifletti in orizzontale

(32 bit) L'effetto Rifletti in orizzontale capovolge tutti i fotogrammi di una clip da sinistra a destra; la clip tuttavia continua a essere riprodotta in avanti.

Effetto Fermo orizzontale (solo Windows)

L'effetto Fermo orizzontale inclina i fotogrammi da sinistra verso destra; l'effetto è simile all'impostazione del blocco orizzontale in un televisore. Trascinate il cursore per controllare l'inclinazione della clip.

Effetto Rullino (solo Windows)

L'effetto Rullino fa rotolare una clip a sinistra/destra o su/giù, come se l'immagine si trovasse sopra un cilindro.

Effetto Rifletti in verticale

L'effetto Rifletti in verticale capovolge una clip dall'alto in basso. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

Effetto Fermo verticale (solo Windows)

L'effetto Fermo verticale fa scorrere la clip verso l'alto; questo effetto corrisponde all'impostazione del blocco verticale in un televisore. Non è possibile impostare fotogrammi chiave per questo effetto.

Effetti Transizione

Effetto Dissolvenza in blocchi

L'effetto Dissolvenza in blocchi fa scomparire una clip in blocchi casuali. La larghezza e l'altezza dei blocchi espresse in pixel possono essere impostate in maniera indipendente.

Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Effetto Comparsa graduale

(32 bit) L'effetto Comparsa graduale rende trasparenti i pixel nella clip in base ai valori di luminanza dei corrispondenti pixel in un'altra traccia video, denominata *livello sfumatura*. I pixel scuri nel livello sfumatura rendono trasparenti i corrispondenti pixel a un valore di Completamento transizione inferiore. Ad esempio, un livello sfumatura in scala di grigio semplice che passa dal nero sulla sinistra al bianco sulla destra rivela la clip sottostante da sinistra a destra quando Completamento transizione aumenta.

Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Il livello sfumatura può essere un'immagine fissa o un'immagine in movimento. Il livello sfumatura deve trovarsi nella stessa sequenza della clip a cui applicate Comparsa graduale.

Potete creare i livelli sfumatura in molti modi, ad esempio usando l'effetto Sfumatura o creandoli in Photoshop o Illustrator.

Morbidezza transizione Grado a cui la transizione è graduale per ogni pixel. Quando questo valore è pari allo 0%, i pixel nella clip a cui l'effetto è applicato sono completamente opachi o completamente trasparenti. Quando questo valore è superiore allo 0%, i pixel sono semitrasparenti alle fasi intermedie della transizione.

Posizione sfumatura Modalità di mapping dei pixel del livello sfumatura ai pixel della clip a cui l'effetto è applicato:

- **Affianca sfumatura** Usa più copie affiancate del livello sfumatura.
- **Centra sfumatura** Usa una sola istanza del livello sfumatura nel centro della clip.
- **Allunga e adatta sfumatura** Ridimensiona il livello sfumatura in senso orizzontale e verticale in modo da adattarlo all'intera area della clip.

Inverti sfumatura Inverte l'influenza del livello sfumatura. I pixel più chiari nel livello sfumatura creano la trasparenza a un valore di Completamento transizione inferiore rispetto ai pixel più scuri.

Effetto Comparsa lineare

L'effetto Comparsa lineare esegue una transizione lineare semplice di una clip in una direzione specificata.

Angolo comparsa Direzione di spostamento di una transizione lineare. Ad esempio, a 90° la transizione si sposta da sinistra a destra.

Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Effetto Comparsa radiale (solo Windows)

(32 bit) L'effetto Comparsa radiale mostra una clip sottostante usando una transizione circolare intorno a un punto specificato.

Angolo iniziale Angolo a cui inizia la transizione. Con un angolo iniziale di 0°, la transizione avviene dalla parte superiore.

Comparsa Specifica se la transizione deve spostarsi in senso orario o in senso antiorario, oppure se i due sensi devono essere alternati.

Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Effetto Veneziane (solo Windows)

(32 bit) L'effetto Veneziane mostra una clip sottostante usando strisce aventi direzione e larghezza specificate.

Immagine originale (a sinistra) e con l'effetto applicato (al centro e a destra)

Effetti di utilità

Effetto Convertitore Cineon

Questo effetto fornisce un elevato grado di controllo sulle conversioni di colore dei fotogrammi Cineon. Per usare questo effetto, importate un file Cineon e aggiungete la clip a una sequenza. Potete quindi applicare l'effetto Convertitore Cineon alla clip e regolare con precisione i colori mentre visualizzate in modo interattivo i risultati nel monitor Programma. Impostate i fotogrammi chiave per regolare le modifiche di tono nel tempo. Utilizzate l'interpolazione dei fotogrammi chiave e le maniglie per abbinare con precisione le variazioni più irregolari di luce oppure mantenete il file nello stato predefinito e usate il convertitore.

I 10 bit di dati disponibili in ogni canale Cineon per ciascun pixel facilitano il potenziamento di un'importante gamma di tonalità senza pregiudicare il bilanciamento tonale complessivo. Specificando con attenzione la gamma, potete creare una versione dell'immagine fedele all'originale.

Tipo conversione Modo in cui viene convertito il file Cineon:

- **Da logaritmico a lineare** Converte una clip logaritmica non Cineon a 8 bit in una clip Cineon.
- **Da lineare a logaritmico** Converte una clip contenente un proxy lineare a 8 bit di un file Cineon in una clip logaritmica a 8 bit in modo che le caratteristiche visualizzate siano corrispondenti al file Cineon originale.
- **Da logaritmico a logaritmico** Rileva un file Cineon logaritmico a 8 bpc o 10 bpc quando si vuole trasformarlo in un proxy logaritmico a 8 bpc.

Punto nero 10 bit Punto nero (densità minima) per convertire una clip Cineon logaritmica a 10 bpc.

Punto nero interno Specifica il punto nero usato per la clip in Adobe Premiere Pro.

Punto bianco 10 bit Punto bianco (densità massima) per convertire una clip Cineon logaritmica a 10 bpc.

Punto bianco interno Specifica il punto bianco usato per la clip in Adobe Premiere Pro.

Gamma Aumentate o diminuite Gamma per schiarire o scurire rispettivamente i mezzi toni.

Attenuazione luce Valore di attenuazione usato per correggere le luci più vivide. Se la regolazione delle aree luminose rende troppo scuro il resto dell'immagine, usate Attenuazione luce per smorzare la luminosità di queste aree. Se le luci sembrano macchie bianche, aumentate Attenuazione luce sino a rendere visibili i dettagli. Un'immagine fortemente contrastata può richiedere un valore di attenuazione elevato.

Effetti video

Effetto Codice di tempo

L'effetto Codice di tempo sovrappone il codice di tempo visualizzato sul video per individuare le scene e collaborare più facilmente con i membri di un team e i clienti. Il codice di tempo indica se la clip è progressiva o interlacciata. Se la clip è costituita da un video interlacciato, il simbolo indica se il fotogramma è il campo superiore o inferiore. Le impostazioni dell'effetto Codice di tempo consentono di controllare la posizione, le dimensioni e l'opacità della visualizzazione, nonché le opzioni di formato e sorgente.

Posizione Regola la posizione orizzontale e verticale del codice di tempo.

Dimensioni Specifica le dimensioni del testo.

Opacità Specifica l'opacità del riquadro nero dietro il codice di tempo.

Simbolo di campo Rende il simbolo interlacciato visibile o invisibile sulla destra del codice di tempo.

Formato Specifica se il codice di tempo deve essere visualizzato in formato SMPTE, in numeri di fotogrammi o in piedi e fotogrammi di pellicola da 356 mm o 16 mm.

Origine codice di tempo Sceglie la sorgente del codice di tempo:

- **Taglia** Visualizza il codice di tempo partendo da 0 dall'inizio della clip.
- **Media** Visualizza il codice di tempo del file multimediale.
- **Genera** Avvia il codice di tempo in base a quanto previsto dall'ora iniziale nell'opzione di scostamento ed esegue il conteggio in base all'opzione Visualizza ora.

Visualizza ora Imposta la base temporale utilizzata dall'effetto Codice di tempo. Per impostazione predefinita, questa opzione è impostata nella base temporale del progetto quando l'opzione Origine codice di tempo è impostata su Taglia.

Scostamento Aggiunge o sottrae fotogrammi dal codice di tempo visualizzato. Il cursore di scostamento ha un limite di +/-50 fotogrammi. Per valori elevati, fate clic sul testo Scostamento e digitate il numero di fotogrammi desiderato.

Testo etichetta Visualizza un'etichetta di tre caratteri sulla destra del codice di tempo. Scegliere tra Nessuno, Automatico e da Fotocamera 1 a Fotocamera 9.

Transizioni di dissolvenza video

Transizione Dissolvenza additiva

La transizione Dissolvenza additiva aggiunge informazioni sul colore dalla clip B alla clip A, quindi sottrae le informazioni cromatiche della clip A dalla clip B.

Transizione Dissolvenza incrociata

La transizione Dissolvenza incrociata applica una dissolvenza in uscita alla clip A e una dissolvenza in entrata alla clip B.

Dissolvenza Dissolvi al nero

La transizione Dissolvi al nero applica alla clip A una dissolvenza verso il nero, quindi una dissolvenza dal nero alla clip B.

Dissolvenza Dissolvi al bianco

Per informazioni sull'utilizzo di Dissolvi al bianco, guardate il video di formazione online nel sito Web di Total Training.

Transizione Dissolvenza con dithering

La transizione Dissolvenza con dithering applica alla clip A una dissolvenza verso la clip B basata su un algoritmo di dithering. Potete impostare le seguenti opzioni:

Spessore bordo Aumenta la dimensione del dithering. L'impostazione predefinita è zero.

Colore bordo Determina il colore del dithering. L'impostazione predefinita è nero.

Qualità anti-alias L'impostazione predefinita è Disattivato.

Transizione Dissolvenza non additiva

La transizione Dissolvenza non additiva mappa la luminanza della clip A sulla clip B.

Transizione Inversione casuale

La transizione Inversione casuale genera dei blocchi casuali in cui il colore della clip A viene invertito; i blocchi quindi spariscono e lasciano il posto alla clip B.

Capitolo 12: Animazione

Usando i fotogrammi chiave potete cambiare o animare le proprietà della maggior parte degli effetti nel tempo.

Effetti di animazione

Gli effetti di animazione

Anche se spesso utilizzato con il significato di "spostare una figura sullo schermo", con il termine *animare* si intende qui "modificare un attributo nel tempo". Ad esempio, se si sposta una clip da un angolo dello schermo a un altro nel corso di alcuni secondi, si anima la posizione della clip. Allo stesso modo, se si modifica la nitidezza della clip nel corso di alcuni secondi, si anima la nitidezza, mentre se si passa da una tonalità di rosa a una tonalità di blu nel corso di alcuni secondi si anima il colore. In questo contesto *animazione* significa quindi "modifica nel tempo" e non "oggetto in movimento".

Potete animare la maggior parte degli effetti di cui dispone Adobe Premiere Pro, anche se non tutti. Una volta applicato un effetto a una clip, si specificano uno o più fotogrammi della clip come fotogrammi chiave. Quindi si impostano i valori dell'effetto in corrispondenza di ogni fotogramma chiave.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti" a pagina 295

"Animare il movimento nel monitor Programma" a pagina 303

I fotogrammi chiave

I *fotogrammi chiave* sono utilizzati per impostare le proprietà per movimento, effetti, audio e per molte proprietà che in genere cambiano nel tempo. Ciascun fotogramma chiave contrassegna un punto nel tempo in cui potete specificare un valore, ad esempio, una posizione spaziale, un grado di opacità o un volume audio. I valori compresi tra i fotogrammi chiave vengono *interpolati*. Se usate i fotogrammi chiave per creare una modifica nel tempo, dovete in genere impiegare almeno due fotogrammi chiave: uno per definire lo stato all'inizio della modifica e l'altro per definire il nuovo stato al termine della modifica.

Operazioni con i fotogrammi chiave

Quando utilizzate i fotogrammi chiave per animare l'effetto Opacità, potete visualizzarli e modificarli in un pannello Controllo effetti o Timeline. Questa seconda opzione può rivelarsi più adatta per visualizzare e regolare più velocemente i fotogrammi chiave. Quanto riportato di seguito può aiutarvi a scegliere il pannello da usare in funzione dell'operazione da eseguire:

- La modifica dei fotogrammi chiave in un pannello Timeline è consigliata per effetti a valore singolo e monodimensionale, come l'opacità o il volume audio. Il pannello Controllo effetti è, in genere, più adatto per modificare fotogrammi chiave di proprietà con più valori, angolari o bidimensionali, come i livelli, la rotazione o il ridimensionamento in scala.

- In un pannello Timeline le variazioni dei valori dei fotogrammi chiave sono indicati graficamente, in modo da vedere subito come cambiano nel tempo. Per impostazione predefinita, i valori cambiano in modo lineare tra i fotogrammi, ma potete applicare delle opzioni per ridefinire la velocità delle modifiche tra i fotogrammi chiave. Ad esempio, potete impostare un movimento in modo che si arresti in modo graduale. Per ottimizzare la velocità e la precisione di animazione di un effetto potete anche modificare il metodo di interpolazione e usare i controlli di Bezier.
- Nel pannello Controllo effetti possono essere visualizzati contemporaneamente fotogrammi chiave di più proprietà, ma solo per la clip selezionata in un pannello Timeline. Quest'ultimo, invece, può visualizzare contemporaneamente fotogrammi chiave di più tracce o clip, ma solo i fotogrammi chiave di un'unica proprietà per traccia o clip.
- Come in un pannello Timeline, anche nel pannello Controllo effetti i fotogrammi chiave possono essere visualizzati in forma grafica. Una volta attivata l'impostazione di fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto, potete visualizzare i grafici del valore e della velocità. Il primo mostra i fotogrammi chiave con le modifiche ai valori di proprietà di un effetto. Il grafico della velocità visualizza i fotogrammi chiave con le maniglie per regolare la velocità e la precisione di variazione dei valori da un fotogramma chiave all'altro.
- I fotogrammi chiave per gli effetti delle tracce audio possono essere modificati solo in un pannello Timeline o nel Mixer audio mentre quelli per gli effetti delle clip audio sono analoghi a quelli per gli effetti delle clip video e possono essere modificati in un pannello Timeline o Controllo effetti.

Potete modificare ulteriormente la disposizione dei pannelli e scegliere Finestra > Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro per salvare la configurazione modificata come spazio di lavoro personale. Prima di fare clic su OK, accertatevi di aver assegnato un nome allo spazio di lavoro nella finestra di dialogo Nuovo spazio di lavoro.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La registrazione di modifiche audio" a pagina 245

Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici

I pannelli Controllo effetti e Timeline permettono di regolare il tempo e i valori dei fotogrammi chiave, ciascun pannello in modo diverso. Il pannello Controllo effetti visualizza allo stesso tempo le proprietà degli effetti, i fotogrammi chiave e i metodi di interpolazione. Per le clip in un pannello Timeline viene invece visualizzata una sola proprietà di effetto alla volta. Nel pannello Controllo effetti avete il controllo completo sui valori dei fotogrammi. In un pannello Timeline il controllo è invece limitato. Ad esempio in una timeline non è possibile modificare i valori che usano le coordinate x e y, come Posizione. Tuttavia è possibile regolare i fotogrammi chiave senza passare al pannello Controllo effetti.

I grafici nel pannello Controllo effetti visualizzano i valori dei singoli fotogrammi chiave e i valori di interpolazione tra di essi. Quando il grafico di una proprietà dell'effetto è a livello, il valore di tale proprietà non varia tra i fotogrammi chiave. Quando il grafico sale o scende, il valore della proprietà aumenta o diminuisce tra fotogrammi chiave. Potete variare la velocità e la precisione delle modifiche della proprietà da un fotogramma chiave al successivo. È sufficiente modificare il metodo di interpolazione e regolare le curve di Bezier.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

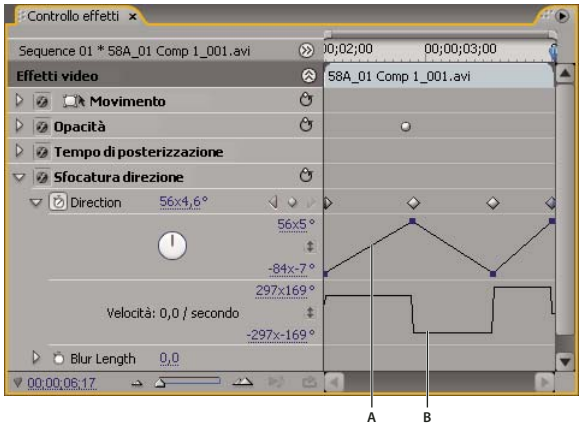
"Operazioni con i fotogrammi chiave" a pagina 426

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

Visualizzare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Se avete aggiunto fotogrammi chiave a una clip della sequenza potete visualizzarli nel pannello Controllo effetti. Qualsiasi effetto contenente proprietà di fotogrammi chiave visualizza icone Fotogramma chiave di riepilogo quando l'effetto non è espanso. I *fotogrammi chiave di riepilogo* vengono visualizzati lungo l'intestazione dell'effetto e corrispondono ai singoli fotogrammi chiave di ciascuna delle proprietà presenti nell'effetto. Non è possibile elaborare i fotogrammi chiave di riepilogo, che hanno uno scopo esclusivamente informativo.

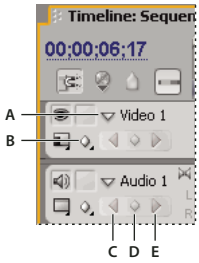
1. Selezionate una clip in un pannello Timeline.
2. Se necessario, fate clic sul pulsante Mostra/Nascondi visualizzazione Timeline nel pannello Controllo effetti per mostrare gli effetti timeline. Se necessario, potete allargare il pannello Controllo effetti per rendere visibile il pulsante Mostra/Nascondi visualizzazione Timeline.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino a sinistra del nome dell'effetto per espandere l'effetto che desiderate visualizzare. Nella timeline di Controllo effetti vengono visualizzati i fotogrammi chiave.
4. (Facoltativo) Per visualizzare i grafici del valore e della velocità di una proprietà dell'effetto, fate clic sul triangolino accanto all'icona Attiva/disattiva animazione.



Controllo effetti
***A.** Grafico dei valori **B.** Grafico della velocità*

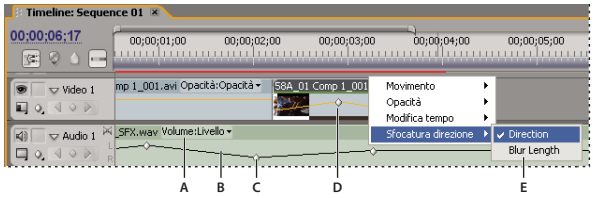
Visualizzare fotogrammi chiave e proprietà in un pannello Timeline

Se avete aggiunto fotogrammi chiave per animare un effetto, potete visualizzarli, insieme alle relative proprietà, in un pannello Timeline. In presenza di effetti video e audio, un pannello Timeline contiene i fotogrammi chiave specifici per ogni clip. Per quel che riguarda gli effetti audio, in un pannello Timeline possono essere visualizzati anche i fotogrammi chiave di un'intera traccia. Ogni clip o traccia può presentare una diversa proprietà. Tuttavia, potete visualizzare i fotogrammi chiave di una sola proprietà alla volta all'interno di una clip o traccia.

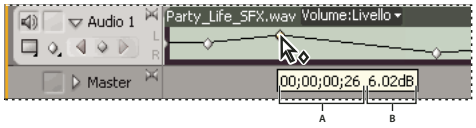


Comandi del fotogramma chiave di una traccia nel pannello Timeline.
***A.** Triangolino per comprimere/espandere la traccia **B.** Mostra fotogrammi chiave (video) **C.** Pulsante Vai a fotogramma chiave precedente **D.** Pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave **E.** Pulsante Vai a fotogramma chiave successivo*

I segmenti che collegano i fotogrammi chiave formano un grafico che indica le modifiche ai valori dei fotogrammi chiave, oltre alla durata della clip o della traccia. Se modificate i fotogrammi chiave e i segmenti, la forma del grafico cambia di conseguenza.



Comandi del fotogramma chiave di una traccia nel pannello Timeline.
***A.** Proprietà dell'effetto della traccia **B.** Grafico dei fotogrammi chiave **C.** Fotogrammi chiave della traccia audio **D.** Fotogrammi chiave della clip video **E.** Proprietà dell'effetto della clip*



Descrizione comandi dei fotogrammi chiave
***A.** Codice di tempo **B.** Valore proprietà*

1 (Facoltativo) Se la traccia è compressa, fate clic sul triangolino a sinistra del nome della traccia per espanderla.

2 In caso di tracce video, fate clic sull'icona Mostra fotogrammi chiave e scegliete uno degli elementi seguenti dal menu:

Mostra fotogrammi chiave Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto video applicato alle clip nella traccia. Accanto al nome della clip compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

Mostra maniglie di opacità Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave dell'effetto opacità per ogni clip nella traccia.

Nascondi fotogrammi chiave Nasconde i grafici e i fotogrammi chiave per tutte le clip nella traccia.

3 In caso di tracce audio, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave e scegliete uno degli elementi seguenti dal menu:

Mostra fotogrammi chiave clip Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto audio applicato alle clip nella traccia. Accanto al nome della clip compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

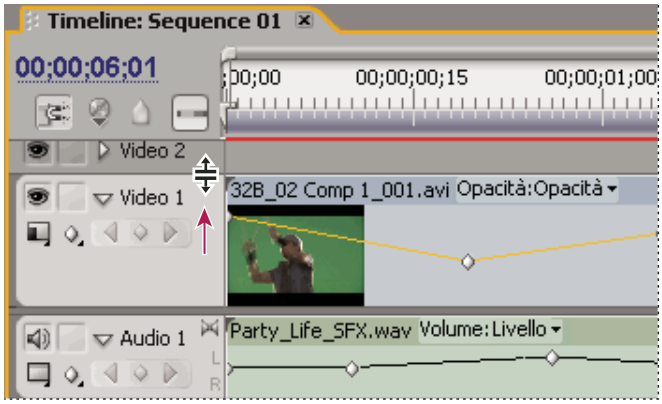
Mostra volume clip Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave dell'effetto volume per ogni clip nella traccia.

Mostra fotogrammi chiave traccia Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto audio applicato all'intera traccia. All'inizio della traccia compare un menu di effetti che consente di scegliere l'effetto da visualizzare.

Mostra volume traccia Visualizza il grafico e i fotogrammi chiave di qualsiasi effetto volume applicato all'intera traccia.

Nascondi fotogrammi chiave Nasconde i grafici e i fotogrammi chiave per tutte le clip nella traccia.

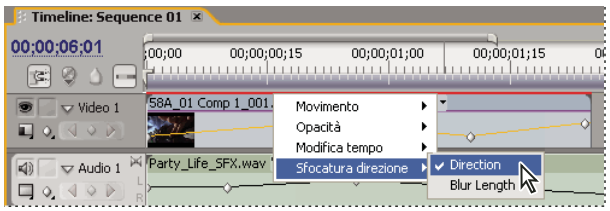
4 (Facoltativo) Usate il controllo Zoom in per ingrandire la clip e visualizzare il menu a comparsa nella parte superiore della traccia. Per aumentare l'altezza della traccia potete anche trascinare i contorni superiori e inferiori del nome della traccia.



Trascinare per aumentare l'altezza di una traccia

5 (Facoltativo) Trascinate i bordi di un'intestazione di traccia per cambiare l'altezza di una traccia. Per una traccia video, trascinate la parte superiore della traccia. Per una traccia audio, trascinate la parte inferiore della traccia. Per ridimensionare tutte le tracce espanse, tenete premuto il pulsante Maiusc mentre trascinate.

6 (Facoltativo) Se ai punti 2 e 3 scegliete Mostra fotogrammi chiave, Mostra fotogrammi chiave clip o Mostra fotogrammi chiave traccia, fate clic sul menu degli effetti. Quindi scegliete l'effetto che contiene i fotogrammi chiave.



Scegliere dal menu a comparsa degli effetti

7 Posizionate il puntatore direttamente sopra un fotogramma chiave per visualizzarne la proprietà sotto forma di descrizione comandi.

La descrizione comandi mostra la posizione del fotogramma chiave, nonché la proprietà e le opzioni impostate nel pannello Controllo effetti. Queste informazioni sono utili per posizionare con precisione il fotogramma. Potete rapidamente prendere visione del valore impostato per un fotogramma chiave e confrontare la posizione e i valori di due o più fotogrammi chiave.

Impostare la visualizzazione del fotogramma chiave per un pannello Timeline

Potete specificare i tipi di fotogrammi chiave visualizzati nelle tracce della timeline. Potete inoltre specificare se visualizzare o meno i fotogrammi chiave per impostazione predefinita. Ad esempio, potete decidere di tenere nascosti i fotogrammi chiave per impostazione predefinita, in modo che non sia possibile impostarli o cambiarli accidentalmente durante la modifica di una clip.

1 Selezionate Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Generali (Mac OS).

2 Fate clic sul triangolino nel campo Nuove tracce audio timeline per aprire il menu e selezionate una delle opzioni.

3 Fate clic sul triangolino nel campo Nuove tracce video timeline per aprire il menu e selezionate una delle opzioni.

Aggiunta, navigazione e impostazione di fotogrammi chiave

Aggiungere fotogrammi chiave

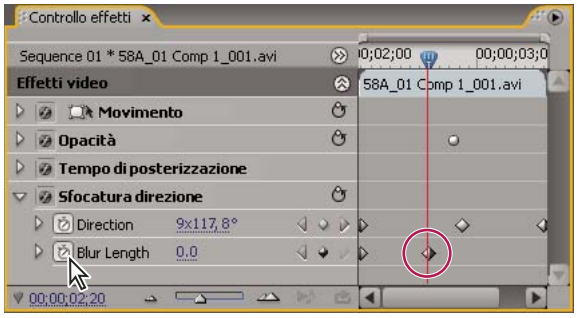
Potete aggiungere fotogrammi chiave nel pannello Timeline o Controllo effetti alla posizione temporale corrente. Usate il pulsante Attiva/Disattiva animazione nel pannello Controllo effetti per attivare il processo di impostazione di fotogrammi chiave. Prima di poter vedere o aggiungere fotogrammi chiave in un pannello Timeline è necessario attivare la visualizzazione di fotogrammi chiave per una clip o traccia.

1 In un pannello Timeline, selezionate la clip che contiene l'effetto da animare.

2 Se desiderate aggiungere e regolare fotogrammi chiave in un pannello Timeline, rendeteli visibili per la traccia video o audio.

Nota: *se state aggiungendo fotogrammi chiave per un effetto fisso (Movimento, Opacità e Volume) in un pannello Timeline potete passare al punto 3.*

3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto al quale aggiungere fotogrammi chiave, quindi fate clic sull'icona Attiva/Disattiva animazione per attivare fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto.



Fate clic sul pulsante Attiva/disattiva animazione per attivare l'impostazione di fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto al momento corrente.

4 Per visualizzare il grafico della proprietà dell'effetto, eseguite una delle seguenti operazioni:

- (Pannello Controllo effetti) Fate clic sul triangolino per espandere la proprietà dell'effetto e visualizzarne i grafici di valore e velocità.
- (Pannello Timeline) Scegliete la proprietà dell'effetto dal menu a comparsa accanto al nome della clip o della traccia.

5 Spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione temporale in cui volete aggiungere un fotogramma chiave.

6 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave nel pannello Controllo effetti, quindi regolate il valore della proprietà dell'effetto.
- Fate clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul grafico di un fotogramma chiave con lo strumento selezione o penna e regolate il valore della proprietà dell'effetto. Potete aggiungere un fotogramma chiave in qualsiasi punto del grafico usando lo strumento selezione o penna. Non è necessario posizionare l'indicatore del tempo corrente.
- (Solo pannello Controllo effetti) Regolate i comandi per la proprietà di un effetto. creando così automaticamente un fotogramma chiave alla posizione temporale corrente.

7 Ripetete i punti 5 e 6 come richiesto per aggiungere fotogrammi chiave e regolare la proprietà dell'effetto.

Se desiderate regolare ulteriormente un fotogramma chiave esistente, utilizzate la freccia dello strumento di navigazione nel pannello Controllo effetti per raggiungerlo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici" a pagina 427

"Regolare o reimpostare i controlli del pannello Controllo effetti" a pagina 295

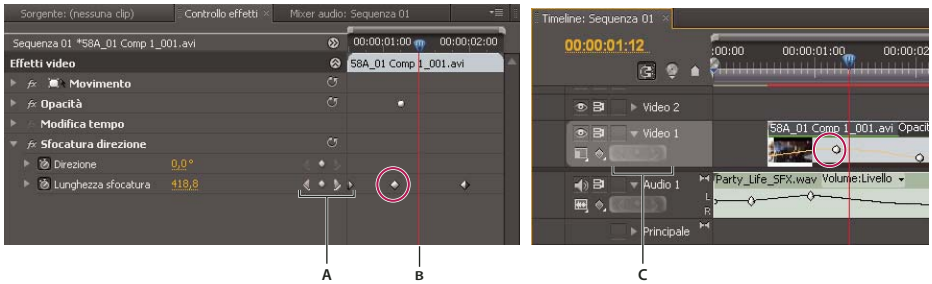
"Applicare effetti alle clip" a pagina 290

Spostare l'indicatore del tempo corrente su un fotogramma chiave

I pannelli Controllo effetti e Timeline sono entrambi dotati di *strumenti di navigazione tra i fotogrammi chiave* dotati di frecce destra e sinistra per spostare l'indicatore del tempo corrente da un fotogramma chiave a un altro. In un pannello Timeline lo strumento di navigazione dei fotogrammi chiave viene abilitato dopo che sono stati attivati i fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Controllo effetti o Timeline, fate clic sulla freccia di uno strumento di navigazione. La freccia sinistra sposta l'indicatore del tempo corrente al fotogramma chiave precedente. mentre la freccia destra lo sposta al fotogramma chiave successivo.
- (Solo per il pannello Controllo effetti) Per applicare l'effetto calamita a un fotogramma chiave, trascinate l'indicatore del tempo corrente tenendo premuto Maiusc.



Strumento di navigazione dei fotogrammi chiave
***A.** Strumento di navigazione dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti **B.** Indicatore del tempo corrente **C.** Strumento di navigazione nel pannello Timeline*

Selezionare fotogrammi chiave

Per modificare o copiare un fotogramma dovete anzitutto selezionarlo. I fotogrammi chiave non selezionati sembrano "scavati", mentre quelli selezionati sono pieni. Non occorre selezionare i segmenti tra i fotogrammi chiave; potete trascinarli direttamente. Inoltre, i segmenti vengono modificati automaticamente se cambiate i fotogrammi chiave che definiscono i loro punti finali.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un fotogramma chiave, fate clic sull'icona relativa con lo strumento selezione o penna.
- Per selezionare più fotogrammi chiave, fate clic con lo strumento selezione o penna tenendo premuto Maiusc e selezionate più fotogrammi chiave contigui e non.

***Nota:** quando posizionate lo strumento selezione o penna sopra un fotogramma chiave, il puntatore assume l'aspetto di un'icona del fotogramma chiave .*

- Per selezionare più fotogrammi chiave trascinando una selezione, selezionate fotogrammi continui usando lo strumento penna per trascinare un rettangolo di selezione intorno ai fotogrammi chiave. Tenete premuto Maiusc e trascinate per aggiungere altri fotogrammi chiave alla selezione esistente.

Solo nel pannello Controllo effetti potete usare anche lo strumento selezione per trascinare e selezionare più fotogrammi chiave.

- Per selezionare tutti i fotogrammi chiave di una proprietà nel pannello Controllo effetti, fate clic sul nome della proprietà livello. Ad esempio, fate clic su Posizione per selezionare tutti i fotogrammi chiave per la proprietà Posizione di un livello.

Eliminare fotogrammi chiave

Quando un fotogramma chiave diventa superfluo, potete facilmente eliminarlo da una proprietà dell'effetto nel pannello Controllo effetti o in una Timeline. Potete rimuovere tutti i fotogrammi chiave in una volta o disattivare i fotogrammi per una singola proprietà. quando disattivate i fotogrammi chiave con il pulsante Attiva/disattiva animazione in Controllo effetti, vengono eliminati i fotogrammi chiave esistenti e non è possibile creare nuovi fotogrammi se non dopo aver riattivato la funzione.

1 Assicuratevi che nel pannello Controllo effetti o Timeline siano visibili i grafici delle proprietà dell'effetto.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate uno o più fotogrammi chiave e scegliete Modifica > Cancella. Potete anche premere Elimina.
- Spostate l'indicatore del tempo corrente sul fotogramma chiave e fate clic sul pulsante Aggiungi/rimuovi fotogramma chiave.
- (Solo pannello Controllo effetti) Per eliminare tutti i fotogrammi chiave per una proprietà dell'effetto, fate clic sul pulsante Attiva/Disattiva animazione a sinistra del nome dell'effetto o della proprietà. Quando viene richiesta la conferma, fate clic su OK.

Nota: *quando disattivate il pulsante Attiva/disattiva animazione, i fotogrammi chiave della proprietà vengono eliminati in modo permanente e il valore della proprietà diventa il valore della posizione temporale corrente. Non è possibile ripristinare i fotogrammi chiave eliminati riattivando il pulsante Attiva/disattiva animazione. Se eliminate accidentalmente i fotogrammi chiave, scegliete Modifica > Annulla.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici" a pagina 427

Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave

Nel pannello Controllo effetti, potete eseguire regolazioni sui fotogrammi chiave per tutte le proprietà dell'effetto modificando i relativi elementi grafici. In alternativa, potete regolare i fotogrammi chiave degli effetti in un pannello Timeline monitorando tali modifiche nei grafici Velocità e valore nel pannello Controllo effetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

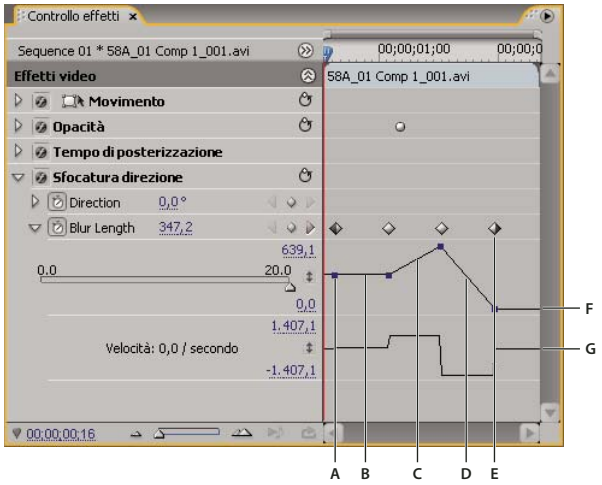
"Aggiungere fotogrammi chiave" a pagina 431

"Applicare effetti alle clip" a pagina 290

"I pannelli Timeline" a pagina 141

Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Una volta attivata l'impostazione di fotogrammi chiave per la proprietà di un effetto, potete visualizzare i grafici del valore e della velocità. I grafici Valore forniscono informazioni sul valore dei fotogrammi non spaziali (come la proprietà Scala dell'effetto Movimento) in qualsiasi punto nel tempo. Inoltre, mostrano e consentono di modificare l'interpolazione tra i fotogrammi chiave. Potete utilizzare il grafico della velocità per regolare con precisione la velocità di cambiamento tra i fotogrammi chiave.



Grafici del valore e della velocità delle proprietà dell'effetto
***A.** Marcatore del fotogramma chiave **B.** Grafico del livello indicante un valore immutato **C.** Grafico di crescita indicante l'aumento del valore **D.** Grafico di riduzione indicante la diminuzione del valore **E.** Fotogramma chiave **F.** Grafico dei valori **G.** Grafico della velocità*

1. In un pannello Timeline, selezionate una clip contenente un effetto di cui desiderate regolare i fotogrammi chiave.
2. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere i controlli dell'effetto.
3. Fate clic sul triangolino accanto al nome della proprietà per visualizzare i rispettivi grafici del valore e della velocità.

***Nota:** se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, i grafici hanno l'aspetto di righe dritte.*

4. (Facoltativo) Per una migliore visualizzazione del grafico, passate lo strumento selezione o penna sulla linea di delimitazione sotto il grafico fino a che il puntatore si trasforma in un puntatore segmento di fotogramma chiave ⇳, quindi trascinate per aumentare l'altezza dell'area del grafico.
5. Utilizzate lo strumento selezione o penna per trascinare il fotogramma in alto o in basso nel grafico del valore, modificando il valore della proprietà dell'effetto.

***Nota:** nel grafico del valore o della velocità, non è possibile spostare un fotogramma chiave verso destra o sinistra per modificare la posizione temporale corrente. Al contrario, trascinate il marcatore del fotogramma chiave sul grafico usando lo strumento selezione o penna.*

Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave in un pannello Timeline

1. Assicuratevi che in un pannello Timeline sia presente almeno una clip contenente uno o più effetti con fotogrammi chiave. Selezionate la clip e selezionate il pannello Controllo effetti.
2. Verificate che i fotogrammi chiave per la clip o la traccia siano visibili in un pannello Timeline.
3. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al controllo che desiderate regolare per visualizzare i grafici del valore e della velocità.
4. Selezionate la proprietà da regolare nel menu degli effetti che compare accanto al nome della clip o della traccia. Se questo menu non è visibile, provate a ingrandire un pannello Timeline.

5 Usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionate i fotogrammi chiave, anche non adiacenti, da modificare.
- Posizionate lo strumento selezione o penna su un fotogramma chiave o un suo segmento. Lo strumento assume l'aspetto del puntatore per fotogrammi chiave o per segmenti di fotogramma chiave .

6 Effettuate una o più delle seguenti operazioni:

- Trascinate un fotogramma chiave o un segmento verso l'alto o il basso per modificarne il valore. Mentre eseguite il trascinamento, una descrizione ne indica il valore attuale. Se non sono presenti fotogrammi chiave, il trascinamento modifica il valore di tutta la clip o la traccia.
- Trascinate un fotogramma chiave a destra o a sinistra per cambiarne la posizione temporale. Mentre eseguite il trascinamento, una descrizione indica la posizione temporale corrente. Se spostate un fotogramma chiave sopra un altro, il nuovo fotogramma chiave sostituisce quello vecchio.

I grafici del valore e della velocità nel pannello Controllo effetti mostreranno le modifiche apportate ai fotogrammi chiave in un pannello Timeline.

Modifica dei valori dei fotogrammi chiave in un pannello Timeline

Per modificare i fotogrammi chiave in un pannello Timeline potete usare lo strumento selezione o penna. Per aumentare o diminuire i valori, trascinate i fotogrammi chiave verticalmente. Quando utilizzate in modalità grafica i fotogrammi chiave in un pannello Timeline, tenete presente il modo in cui i valori e le unità di specifiche proprietà vengono rappresentati lungo l'asse verticale del grafico temporale, come descritto negli esempi seguenti:

- L'opacità è misurata da un valore minimo di 0% a un massimo di 100%, con valore centrale di 50%.
- La rotazione è misurata in rotazioni e gradi, con valore centrale di 0° (assenza di rotazione). I valori di rotazione in senso orario si trovano sopra il centro; quelli in senso antiorario sotto il centro.
- Il bilanciamento dell'audio è misurato da un minimo di -100 a un massimo di 100 con valore centrale di 0 (bilanciamento neutro). Se trascinate sopra il centro, il bilanciamento si sposta verso il canale di sinistra, con un valore negativo. Se trascinate sotto il centro, il bilanciamento si sposta verso il canale di destra, con un valore positivo.

Ottimizzare l'automazione dei fotogrammi chiave

L'automatizzazione delle modifiche all'audio nella finestra Mixer può creare più fotogrammi chiave del necessario nella traccia audio e causare quindi un degrado delle prestazioni. Per evitare di creare fotogrammi chiave non necessari, e garantire in questo modo interpretazione di qualità e un degrado minimo delle prestazioni, impostate la preferenza Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave. Uno dei vantaggi è rappresentato dal fatto che i singoli fotogrammi chiave possono essere modificati molto più facilmente quando sono inseriti con minore densità nella traccia.

1 Scegliete Modifica > Preferenze > Audio (Windows) o Premiere Pro > Preferenze > Audio (Mac OS).

2 Nel riquadro Ottimizzazione automatica dei fotogrammi chiave, selezionate una o entrambe le opzioni riportate di seguito e fate clic su OK:

Sfoltimento lineare dei fotogrammi chiave Crea fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che non hanno una relazione lineare con i fotogrammi chiave iniziale e finale. Supponete, ad esempio, di volere automatizzare una dissolvenza tra 0 dB e -12 dB. Quando l'opzione è selezionata, Adobe Premiere Pro crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza dei punti che presentano un incremento di valore tra il fotogramma chiave iniziale (0 dB) e quello finale (- 12 dB). Se non selezionate questa opzione, è possibile che Adobe Premiere Pro crei tra questi due punti, sulla

base della velocità di variazione del valore, svariati fotogrammi chiave incrementali di valore identico. Per impostazione predefinita, questa opzione è selezionata.

Assottigliamento intervallo tempo minimo Crea i fotogrammi chiave solo in corrispondenza di intervalli maggiori rispetto al valore specificato. Specificate un valore tra 1 e 2000 millisecondi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La registrazione di modifiche audio" a pagina 245

Spostamento e copia dei fotogrammi chiave

Spostare fotogrammi chiave

Potete spostare qualunque fotogramma chiave in una posizione temporale diversa. Quando spostate i fotogrammi chiave, insieme ai valori spostate anche le impostazioni. Lo spostamento dei fotogrammi chiave semplifica la variazione della velocità delle animazioni.

Nota: *Quando spostate più fotogrammi chiave alla volta, i fotogrammi selezionati mantengono la loro distanza relativa.*

I fotogrammi chiave selezionati possono essere spostati sopra e oltre i fotogrammi chiave che li circondano. Potete inoltre trascinarli oltre i punti di attacco e stacco delle clip, anche se restano validi i limiti imposti dagli oggetti multimediali sorgente.

Nota: *Il primo fotogramma chiave usa sempre l'icona del fotogramma chiave iniziale* *e l'ultimo fotogramma chiave quella del fotogramma chiave finale* .

❖ Usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:

- In un pannello Timeline selezionate uno o più fotogrammi chiave e trascinate fino alla posizione temporale richiesta.
- Nel pannello Controllo effetti, selezionate uno o più marcatori di fotogrammi chiave e trascinate fino alla posizione temporale richiesta.

Nota: *Nel pannello Controllo effetti, una linea verticale nera si estende sopra e sotto un fotogramma chiave selezionato. Potete usare questa linea per allineare il fotogramma chiave con una posizione sul righello temporale o con altri oggetti. Se è impostato l'allineamento dei fotogrammi chiave, questa linea diventa bianca non appena il fotogramma chiave si trova in allineamento con alcuni tipi di oggetti. È possibile definire il tipo di oggetti interessati da tale allineamento.*

Determinare l'allineamento del fotogramma chiave

Nel pannello Controllo effetti, quando è attivata la funzione di allineamento del fotogramma chiave e si trascina un fotogramma chiave in prossimità di un oggetto, il fotogramma chiave viene allineato con quest'ultimo. L'allineamento dei fotogrammi chiave viene impostato nel pannello Controllo effetti, definendo il tipo di oggetti interessati.

1. Fate clic sul pulsante del menu del pannello, in alto a destra nel pannello Controllo effetti, per aprire il menu del pannello.
2. Selezionate Allinea a. Selezionate gli oggetti, ad esempio Fotogrammi chiave video, a cui allineare i fotogrammi chiave. Deselezionate gli oggetti non interessati dall'allineamento. Effettuate ogni selezione richiesta in questo sottomenu.

Copiare e incollare fotogrammi chiave

Potete copiare i fotogrammi chiave e incollarli in una nuova posizione temporale nella proprietà della clip o nella stessa proprietà di un effetto, ma in una clip diversa, mediante il pannello Controllo effetti. Per applicare rapidamente gli stessi valori dei fotogrammi chiave in un determinato punto nel tempo o in un'altra clip o traccia, potete copiare o incollare i fotogrammi chiave in un pannello Timeline.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Selezionare fotogrammi chiave" a pagina 432

"Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici" a pagina 427

Copiare e incollare fotogrammi chiave nel pannello Controllo effetti

Quando vengono incollati in un'altra clip, i fotogrammi chiave appaiono nella proprietà corrispondente dell'effetto della clip di destinazione. nel pannello Controllo effetti. Il primo fotogramma chiave appare nella posizione temporale corrente; gli altri seguono secondo un ordine relativo. Se la clip di destinazione è più breve della clip sorgente, i fotogrammi chiave situati dopo lo stacco della clip di destinazione vengono incollati nella clip ma non sono visibili finché non disattivate l'opzione Aggancia alla clip. Dopo essere stati incollati, i fotogrammi chiave rimangono selezionati, pronti per essere spostati nella clip di destinazione.

1. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto e visualizzarne comandi e fotogrammi chiave.
2. Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Spostate l'indicatore del tempo attuale nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.
- Selezionate un'altra clip, espandete la proprietà desiderata nel pannello Controllo effetti, spostate l'indicatore del tempo corrente nella posizione in cui dovrà apparire il primo fotogramma chiave, quindi scegliete Modifica > Incolla.

Potete anche copiare un fotogramma chiave trascinandolo. Nella Timeline del pannello Controllo effetti, tenete premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) e trascinate un fotogramma in una nuova posizione.

Copiare e incollare fotogrammi chiave in un pannello Timeline

Quando incollate i fotogrammi in un pannello Timeline, il primo fotogramma chiave compare nella posizione temporale corrente e gli altri lo seguono nell'ordine corrispondente. I fotogrammi chiave rimangono selezionati dopo essere stati incollati, per cui potete ottimizzarne la posizione.

Potete incollare fotogrammi chiave solo in clip o tracce che visualizzano la stessa proprietà dei fotogrammi chiave copiati. Inoltre, Adobe Premiere Pro può incollare i fotogrammi chiave in corrispondenza dell'indicatore del tempo attuale solo su una clip o una traccia alla volta. Dato che l'indicatore del tempo corrente può comprendere più tracce video e audio, Adobe Premiere Pro stabilisce in che punto incollare i fotogrammi chiave in base ai seguenti criteri:

- Se l'indicatore del tempo attuale si trova all'interno di una clip selezionata, i fotogrammi chiave vengono incollati in questa clip.
- Se i fotogrammi chiave audio vengono tagliati o copiati, Adobe Premiere Pro li incolla nella prima traccia in cui trova una proprietà di effetti corrispondente, cercando prima nelle tracce audio della sequenza, quindi nei suoi submix e infine nella traccia master.

- Il comando Incolla non è disponibile se nessuna delle condizioni descritte restituisce una traccia video o audio di destinazione che corrisponde sia alla proprietà di effetti che alla clip o alla traccia dei fotogrammi chiave tagliati o copiati. Ad esempio, se copiate i fotogrammi chiave di una traccia audio ma nella traccia audio di destinazione compaiono fotogrammi chiave di una clip, non è possibile incollare i fotogrammi chiave.

1. In un pannello Timeline, scegliete dal menu degli effetti di una traccia o clip per visualizzare la proprietà contenente i fotogrammi chiave da copiare.
2. Selezionate uno o più fotogrammi chiave.
3. Scegliete Modifica > Copia.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni nel pannello Timeline della sequenza che contiene la clip o la traccia di destinazione:

- Selezionate la clip in cui incollare i fotogrammi chiave.
- Specificate la traccia video o audio in cui far comparire i fotogrammi chiave copiati.

5. Accertatevi che nella clip o nella traccia compaia la stessa proprietà di quella dei fotogrammi chiave copiati, altrimenti il comando Incolla non sarà disponibile. Se la proprietà non è disponibile nel menu a comparsa delle proprietà della clip o della traccia, è necessario applicare lo stesso effetto applicato alla clip o alla traccia dalla quale avete copiato i fotogrammi chiave.
6. Spostate l'indicatore del tempo attuale nel punto in cui desiderate che compaiano i fotogrammi chiave.
7. Scegliete Modifica > Incolla.

Controllo delle modifiche degli effetti mediante l'interpolazione dei fotogrammi chiave

L'interpolazione

L'*interpolazione* è l'operazione che consente di riempire con dati sconosciuti un'area tra due valori conosciuti. Nel video digitale e nella cinematografia, questa operazione solitamente comporta la generazione di nuovi valori tra due fotogrammi chiave. Ad esempio, per fare in modo che un elemento grafico (ad esempio, un titolo) si sposti a sinistra di cinquanta pixel sullo schermo nel corso di 15 fotogrammi, è necessario impostare la posizione dell'elemento nel primo e nel quindicesimo fotogramma, da contrassegnare entrambi come fotogrammi chiave. Il software quindi completa l'interpolazione dei fotogrammi intermedi rendendo uniforme l'effetto dello spostamento. L'interpolazione genera tutti i fotogrammi tra una coppia di fotogrammi chiave; per questo motivo, viene spesso denominata *tweening* (che in inglese indica un'accoppiata, un gemellaggio). L'interpolazione tra fotogrammi chiave può essere utilizzata per animare movimento, effetti, livelli audio, regolazioni di immagine, trasparenza, modifiche di colore e numerosi altri elementi visivi e sonori.

Interpolazione temporale Applica il metodo di interpolazione selezionato ai cambiamenti nel movimento. Con Interpolazione temporale potete ad esempio determinare se un oggetto si sposta in modo uniforme o se accelera lungo un tracciato di movimento. Potete applicare l'interpolazione temporale dei fotogrammi chiave solo ad alcuni effetti in Adobe Premiere Pro.

Interpolazione spaziale Applica il metodo di interpolazione selezionato ai cambiamenti di forma. Con Interpolazione spaziale potete ad esempio determinare se gli angoli devono essere arrotondati o angolari. Potete applicare l'interpolazione spaziale dei fotogrammi chiave di molti effetti in Adobe Premiere Pro.

Per un'esercitazione video sull'utilizzo dell'interpolazione temporale e spaziale, consultate The Write-on Video Effect In Premiere Pro CS3 (L'effetto video Scrivi sopra in Premiere Pro CS3) di Jeff Schell nel suo sito Web Digital Media Net.

I due tipi di interpolazione più comuni sono l'*interpolazione lineare* e l'*interpolazione di Bezier*. Potete applicare entrambi questi tipi di interpolazione, a seconda del tipo di modifica desiderato.

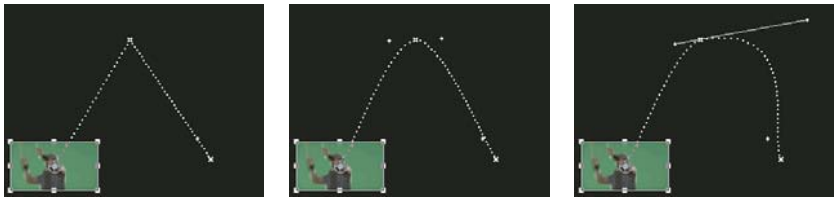
Interpolazione lineare Crea una modifica a incrementi uniformi da un fotogramma chiave all'altro, in cui ciascun fotogramma intermedio presenta una stessa quota del valore di modifica. Le modifiche create con l'interpolazione lineare iniziano e terminano bruscamente e si sviluppano a una velocità costante tra ciascuna coppia di fotogrammi chiave.

Interpolazione di Bezier Consente di modificare la frequenza di modifica, accelerando o riducendo la velocità in base alla forma di una curva di Bezier, ad esempio aumentando la frequenza nel primo fotogramma e riducendola nel secondo.

Cambiare il metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave

Potete controllare in modo preciso le modifiche apportate alle animazioni regolando opportunamente l'interpolazione dei fotogrammi chiave. Potete scegliere il tipo di interpolazione da un menu di scelta rapida oppure trasformare direttamente un tipo di fotogramma chiave in un altro agendo manualmente sul fotogramma chiave o sulle maniglie.

Nota: *per cambiare rapidamente il tipo di interpolazione potete usare anche i comandi Ingresso graduale e Uscita graduale.*



Modifica dell'interpolazione dei fotogrammi chiave per la proprietà Posizione dell'effetto Movimento
***A** Fotogramma chiave lineare spaziale **B.** Interpolazione con curva di Bezier automatica **C.** interpolazione con curva di Bezier continua*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Controllo effetti, fate clic con il pulsante destro del mouse su un marcatore del fotogramma chiave.
- In un pannello Timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma chiave.

2 Scegliete un metodo di interpolazione dal menu di scelta rapida:

Lineare Crea una frequenza di variazione uniforme tra fotogrammi chiave.

Bezier Vi consente di regolare manualmente la forma del grafico e la frequenza di variazione su uno dei due lati del fotogramma chiave. Questo metodo consente di apportare modifiche molto graduali.

Curva Bezier autom. Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave. Man mano che modificate il valore di un fotogramma chiave, le maniglie direzionali automatiche di Bezier variano in modo da assicurare una transizione graduale tra i fotogrammi chiave.

Curva Bezier continua Crea una frequenza di variazione uniforme in un fotogramma chiave. A differenza del metodo di interpolazione con curva di Bezier automatica, tuttavia, la curva continua consente di agire manualmente sulle maniglie di direzione. Man mano che modificate la forma di un grafico su un lato di un fotogramma chiave, anche la forma sull'altro cambia per assicurare una transizione graduale.

Blocco Modifica un valore di proprietà senza transizione graduale (improvvise modifiche dell'effetto). Il grafico relativo a un fotogramma chiave al quale è applicata l'interpolazione Blocco ha l'aspetto di una linea dritta orizzontale.

Ingresso graduale Rallenta le modifiche del valore all'ingresso nel fotogramma chiave.

Uscita graduale Accelera gradualmente le modifiche di valore all'uscita dal fotogramma chiave.

Nota: *anche se i metodi di interpolazione possono modificare la velocità di variazione della proprietà tra un fotogramma chiave e l'altro, non possono modificare la durata effettiva dell'intervallo tra i fotogrammi chiave. La durata è determinata dall'intervallo temporale (dalla distanza nel righello temporale) tra i fotogrammi chiave.*

Metodi di interpolazione dei fotogrammi chiave
A. *Attacco/Stacco normale* ***B.*** *Bezier/Curva Bezier cont./Ingresso graduale/Uscita graduale* ***C.*** *Curva Bezier autom.* ***D.*** *Blocco*

Definire le modifiche con l'interpolazione dei fotogrammi chiave di Bezier

Le maniglie di Bezier sono controlli bidirezionali che modificano la curvatura del segmento di linea compreso tra la maniglia e il punto successivo sull'altro lato. Più allontanate la maniglia dal fotogramma chiave (punto centrale), più evidente sarà la curvatura. La curva creata trascinando la maniglia di Bezier determina l'uniformità delle modifiche dell'effetto mentre la proprietà dell'animazione entra ed esce da un fotogramma chiave. Anziché scegliere semplicemente il metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave, potete usare le maniglie per controllare le modifiche delle animazioni in modo più preciso. Potete manovrare le maniglie di Bezier in un pannello Timeline, Controllo effetti o monitor Programma.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Visualizzare fotogrammi chiave ed elementi grafici" a pagina 427

Creare fotogrammi chiave di Bezier

1 In un pannello Timeline selezionate la clip contenente i fotogrammi chiave da regolare ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- (Pannello Timeline) Scegliete la proprietà da regolare dal menu a comparsa degli effetti accanto al nome della clip o della traccia. Regolate l'interpolazione temporale di una proprietà in un pannello Timeline. Se preferite, potete selezionare la clip nel monitor Programma e modificare l'interpolazione spaziale in quel contesto.
- (Pannello Controllo effetti) Selezionate i marcatori del fotogramma chiave di una proprietà dell'effetto per i fotogrammi chiave da regolare.

2 Per scegliere un metodo di interpolazione dei fotogrammi chiave effettuate una delle operazioni seguenti:

- (Pannello Timeline) Fate clic con il pulsante destro del mouse sul fotogramma chiave da regolare e scegliete un metodo di interpolazione dal menu.
- (Pannello Controllo effetti) Fate clic con il pulsante destro del mouse sul marcatore del fotogramma chiave da regolare e scegliete un metodo di interpolazione dal menu.

3 Per cambiare manualmente il tipo di fotogramma chiave, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Se il fotogramma chiave usa l'interpolazione lineare, fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) su di esso in un pannello Timeline o fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul marcatore del fotogramma chiave nel pannello Controllo effetti per cambiarlo in una curva di Bezier automatica. Se trascinate le maniglie, il fotogramma chiave si modifica in una curva di Bezier continua.
- Se il fotogramma chiave usa l'interpolazione con curva di Bezier automatica, fate clic mentre premete Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) sul fotogramma chiave, quindi trascinate verso l'esterno una maniglia direzionale per trasformare il fotogramma chiave in una curva di Bezier. L'interpolazione con curva di Bezier permette di controllare le maniglie direzionali separatamente l'una dall'altra. È sufficiente trascinare la maniglia per trasformarla in una curva di Bezier continua.

- Se il fotogramma chiave utilizza Bezier, Curva di Bezier continua o Curva di Bezier automatica, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sul fotogramma chiave per impostarlo su Lineare. Le maniglie di Bezier scompaiono.

Regolare le maniglie di Bezier

1 Visualizzate il fotogramma chiave di Bezier su cui operare.

2 Selezionate lo strumento selezione o penna ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per regolare la pendenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier in su o in giù. Spostando la maniglia verso l'alto le modifiche accelerano mentre spostandola verso il basso rallentano.
- Per regolare l'intervallo di influenza della curva, trascinate la maniglia di Bezier verso sinistra o destra.

Ottimizzare la velocità di un effetto

Nel pannello Controllo effetti potete usare il grafico della velocità per regolare il movimento o la velocità di modifica di un valore immediatamente precedente e successivo a un fotogramma chiave. Tali regolazioni possono simulare il movimento reale. Potete, ad esempio, modificare il movimento di una clip in modo che rallenti appena prima di un fotogramma chiave e acceleri subito dopo. Potete controllare i valori sia di ingresso che di uscita da un fotogramma chiave oppure regolarli separatamente.

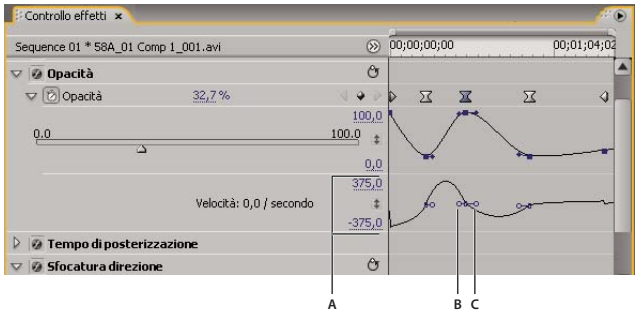


Grafico della velocità
***A.** Controlli di velocità **B.** Maniglie di direzione in ingresso **C.** Maniglie di direzione in uscita*

1 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto della proprietà dei fotogrammi chiave da regolare.

***Nota:** se non sono stati aggiunti fotogrammi chiave, i grafici hanno l'aspetto di righe dritte.*

2 Nel grafico del valore, usate lo strumento selezione o penna per fare clic sul marcatore del fotogramma chiave per il fotogramma da regolare. Così facendo vengono visualizzate le maniglie di direzione e i controlli di velocità del fotogramma chiave nel grafico della velocità.

3 Nel grafico della velocità usate lo strumento selezione o penna per effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per accelerare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave, trascinate verso l'alto una maniglia di direzione. Entrambe le maniglie si muovono insieme.
- Per rallentare l'ingresso e l'uscita dal fotogramma chiave, trascinate verso l'alto una maniglia di direzione. Entrambe le maniglie si muovono insieme.
- Per accelerare o rallentare solo l'ingresso al fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sulla maniglia di direzione dell'ingresso e trascinate in su o in giù.
- Per accelerare o rallentare solo l'uscita dal fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate clic sulla maniglia di direzione di uscita e trascinate in su o in giù.

Nota: *per ricollegare le maniglie in apertura e in chiusura, tenete premuto Ctrl (Windows) oppure Comando (Mac OS) e fate di nuovo clic su di esse.*

- Per aumentare o diminuire l'influenza del valore di un fotogramma chiave sul fotogramma chiave precedente, trascinate verso destra o sinistra la maniglia di direzione in ingresso.
- Per aumentare o diminuire l'influenza del valore di un fotogramma chiave sul fotogramma chiave successivo, trascinate verso destra o sinistra la maniglia di direzione in uscita.

Nota: *dall'influenza dipende la velocità con cui il grafico della velocità raggiunge il valore impostato al fotogramma chiave, garantendo un controllo supplementare sulla forma del grafico.*

I valori (a sinistra del grafico della velocità) cambiano man mano che si regola il grafico. Questi numeri rappresentano i valori massimi e minimi del grafico. Potete anche regolare la velocità modificando i valori numerici.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

Capitolo 13: Composizione

Per *composizione* si intende il processo con cui si crea un'immagine composta sovrapponendo una o più clip a un'altra. In Adobe Premiere Pro sono incorporati numerosi strumenti di composizione.

Comporre video

La composizione

Potete comporre le immagini in vari modi: applicando trasparenze, usando i canali alfa (nelle clip che ne sono provviste) o l'effetto opacità oppure semplicemente ridimensionando un'immagine per rivelare le immagini sottostanti. A eccezione del ridimensionamento, tutti questi metodi richiedono che parte della clip sia trasparente.

Adobe After Effects, un altro programma facente parte di Adobe Creative Suite Production Premium, offre una gamma molto estesa di strumenti per la composizione. Potete facilmente importare le composizioni realizzate con After Effects in Adobe Premiere Pro.

Quando una clip è parzialmente trasparente, le informazioni sulla trasparenza sono memorizzate nel relativo *canale alfa*. Per modificare il canale alfa potete applicare qualsiasi combinazione di *opacità, maschere, mascherini* e *tipo di trasparenza*, nascondendo così integralmente o parzialmente le aree di una clip.

Canali dei colori separati (a sinistra), canale alfa (al centro) e tutti i canali di colore visualizzati contemporaneamente (a destra)

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Composizione

Composizione delle clip

Ogni traccia video in un pannello Timeline contiene un canale alfa in cui vengono memorizzate le informazioni sulla trasparenza. Tutti i fotogrammi della traccia video sono completamente trasparenti, a eccezione dei punti in cui avete aggiunto oggetti opachi quali video, immagini fisse o titoli. Per rendere trasparenti integralmente o parzialmente le aree con contenuto opaco, potete regolare i valori del canale alfa della clip o applicare un mascherino o un tipo di trasparenza alla clip. Le clip nelle tracce superiori coprono quelle nelle tracce inferiori, a eccezione dei punti in cui i canali alfa indicano la trasparenza. Adobe Premiere Pro compone le clip partendo dalla traccia più in basso. Il fotogramma video finale è composto dalle clip su tutte le tracce visibili. Le aree in cui tutte le tracce sono vuote o trasparenti sono visualizzate in nero. Se necessario, usate il comando File > Interpreta metraggio per cambiare il modo in cui Adobe Premiere Pro interpreta il canale alfa di una clip in tutto un progetto.

Per la composizione delle clip e delle tracce è opportuno considerare le seguenti indicazioni:

- Per applicare la stessa quantità di trasparenza a un'intera clip è sufficiente regolarne l'opacità nel pannello Controllo effetti.

- Spesso è più efficace importare un file sorgente già contenente il canale alfa che definisce le aree da rendere trasparenti. Dato che le informazioni sulla trasparenza sono memorizzate nel file, Adobe Premiere Pro conserva e visualizza la clip con la trasparenza in tutte le sequenze nelle quali tale file viene usato come clip.
- Se il file sorgente di una clip non contiene un canale alfa, dovrete applicare manualmente la trasparenza alle singole istanze di clip. Per applicare la trasparenza a una clip video in una sequenza, regolatene l'opacità o applicate degli effetti.
- Applicazioni quali Adobe After Effects, Adobe Photoshop e Adobe Illustrator possono salvare le clip con i relativi canali alfa originali, o aggiungere canali alfa, quando il file viene salvato in un formato che supporta un canale alfa. In queste applicazioni potete visualizzare un pattern a scacchiera che indica la trasparenza e consente di distinguere le aree trasparenti da quelle opache (bianche).

Impostazione della modalità di interpretazione di un canale alfa

1 Selezionate una clip nel pannello Progetto.

2 Scegliete File > Interpreta metraggio oppure fate clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenete premuto Ctrl (Mac OS) e scegliete Interpreta metraggio dal menu di scelta rapida.

3 Nella finestra di dialogo Interpreta metraggio, selezionate una delle seguenti opzioni del canale alfa e fate clic su OK:

Ignora canale alfa Ignora il canale alfa nella clip.

Inverti canale alfa Inverte le aree luminose e scure del canale alfa, scambiando le aree trasparenti e opache.

In caso di difficoltà nell'identificare le parti trasparenti di una clip, scegliete Alfa dal menu della visualizzazione Programma nel monitor Programma oppure inserite un mascherino in tinta unita di colore vivace in una traccia sotto l'immagine a cui dovete aggiungere un tipo di trasparenza.

Regolare l'opacità delle clip

Per impostazione predefinita, l'opacità delle clip nelle tracce è al 100%, a eccezione delle aree contrassegnate da una maschera, da un mascherino o dal canale alfa di una clip. Per rendere un'intera clip più trasparente, impostate un valore di opacità inferiore al 100%. Così facendo, le clip nelle tracce inferiori diverranno visibili. Con un'opacità pari allo 0% la clip è completamente trasparente. Se non esistono clip impilate sotto una clip parzialmente trasparente, diventa visibile lo sfondo nero della sequenza. L'opacità di una clip selezionata può essere impostata nel pannello Controllo effetti o Timeline e, animando l'opacità, potete applicare a una clip una dissolvenza nel tempo.

L'ordine di rendering incide sul modo in cui l'opacità interagisce con gli effetti visivi. Il rendering viene effettuato prima per l'elenco degli effetti video, quindi per gli effetti geometrici quali il movimento e infine vengono applicate le modifiche del canale alfa. In un gruppo di effetti, il rendering viene effettuato dall'alto verso il basso, secondo la loro disposizione nell'elenco. Poiché l'opacità si trova nell'elenco degli effetti fissi, il rendering viene effettuato dopo l'elenco degli effetti video. Per eseguire il rendering dell'opacità prima o dopo determinati effetti o per controllare altre opzioni di opacità, applicate l'effetto video Regolazione alfa.

Se volete semplicemente creare una dissolvenza in nero, è consigliabile applicare alla clip una transizione Oscura immagine invece di animare manualmente i fotogrammi chiave dell'opacità.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Regolazione alfa" a pagina 401

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

"I fotogrammi chiave" a pagina 426

Specifica dell'opacità di una clip nel pannello Controllo effetti

Potete regolare l'opacità e il volume di una clip nel pannello Controllo effetti con lo stesso metodo usato per impostare le proprietà di qualsiasi altro effetto. Può essere tuttavia più semplice regolare questi effetti in un pannello Timeline.

1 Selezionate una clip in un pannello Timeline.

2 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto all'effetto Opacità per espanderne le impostazioni.

3 (Facoltativo) Se state animando l'effetto Opacità nel tempo, fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione e assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione temporale desiderata nella timeline Controllo effetti.

4 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Inserite un nuovo valore per l'opacità.
- Fate clic sul triangolino accanto all'icona Attiva/disattiva animazione per espandere i controlli delle impostazioni e trascinate il cursore dell'opacità.

Se fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione al punto 3, nel punto in cui è posizionato l'indicatore del tempo corrente nella timeline Controllo effetti viene creato un fotogramma chiave.

5 (Facoltativo) Se state animando l'opacità della clip nel tempo, spostate l'indicatore del tempo corrente ed effettuate una delle seguenti operazioni di regolazione:

- Inserite un valore per l'impostazione.
- Trascinate il cursore dell'opacità per specificare un valore.

Quando effettuate la regolazione, nella timeline Controllo effetti vengono visualizzati un nuovo fotogramma chiave e un elemento grafico che rappresentano la regolazione. Potete effettuare ulteriori regolazioni inserendo un valore, trascinando il cursore dell'opacità oppure trascinando una maniglia Opacità nel grafico. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete il punto 5.

Specificare l'opacità della clip in un pannello Timeline

1 Se è necessario espandere la visualizzazione di una traccia e le relative opzioni, fate clic sul triangolino accanto al nome della traccia.

2 Se necessario, fate clic sul pulsante Mostra fotogrammi chiave o Nascondi fotogrammi chiave e scegliete Mostra maniglie di opacità dal menu a comparsa. In tutte le clip del tracciato appare una banda elastica di controllo dell'opacità orizzontale.

Nota: *se sulla traccia non sono presenti fotogrammi chiave, la banda elastica appare come una linea orizzontale retta che attraversa l'intera traccia.*

3 In un pannello Timeline effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate lo strumento selezione e trascinate la banda elastica del controllo dell'opacità verso l'alto o il basso.
- Selezionate lo strumento penna e trascinate la banda elastica del controllo dell'opacità verso l'alto o il basso.

Durante il trascinamento, il valore di opacità e la posizione temporale corrente appaiono come descrizioni di comandi.

4 (Facoltativo) Per animare l'effetto Opacità nel tempo, impostate innanzitutto i fotogrammi chiave. Selezionate lo strumento penna. Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic sulla banda elastica di controllo dell'opacità con lo strumento penna nei punti in cui dove desiderate impostare un fotogramma chiave. Trascinate quindi ciascun fotogramma chiave verso l'alto o verso il basso per impostarne il valore. Ad esempio, per applicare una dissolvenza in apertura a una clip, create un fotogramma chiave all'inizio della clip e un'altra alcuni secondi dopo. Trascinate la prima verso il basso fino in fondo alla clip, con opacità 0. Trascinate la seconda verso l'alto fino al 100%.

Per spostare i fotogrammi chiave o le maniglie di opacità, usate lo strumento selezione o penna. Per regolare la transizione del cambio di animazione modificate l'interpolazione dei fotogrammi chiave da lineare a curva di Bezier.

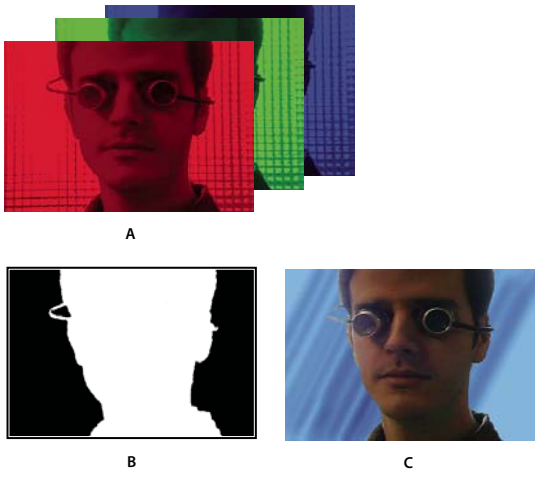
Trasparenza (maschere, canali alfa)

La trasparenza

Per creare una composizione da più immagini, alcune parti di una o più immagini devono essere trasparenti. Potete usare *canali alfa*, *maschere*, *mascherini* o *tipi di trasparenza* per definire le parti di un'immagine da usare per coprire le parti di un'altra immagine. Attraverso la manipolazione della trasparenza e la scelta dei metodi di fusione potete creare diversi effetti visivi.

I canali alfa e i mascherini

Le informazioni dei colori sono contenute in tre canali: rosso, verde e blu. Inoltre, un'immagine può contenere un quarto canale invisibile denominato *canale alfa*, il quale contiene le informazioni della trasparenza.



Panoramica sui canali
***A.** Canali di colore separati **B.** Canale Alfa **C.** Visione complessiva di tutti i canali*

Un canale alfa consente di memorizzare sia le immagini che le relative informazioni della trasparenza in un unico file senza influenzare i canali di colore.

Quando visualizzate il canale alfa nel pannello Composizione di After Effects o nel pannello Monitor di Adobe Premiere Pro, il bianco indica l'opacità completa, il nero indica la trasparenza completa e le tonalità di grigio indicano la trasparenza parziale.

Un *mascherino* è un livello (o un canale di un livello) che definisce le aree trasparenti dello stesso livello o di un altro livello. Il bianco definisce le aree opache e il nero le aree trasparenti. Un canale alfa viene usato spesso come mascherino; tuttavia, potete usare un mascherino diverso dal canale alfa se è disponibile un canale o un livello che definisce l'area di trasparenza desiderata in maniera migliore rispetto al canale alfa, oppure nei casi in cui l'immagine sorgente non contiene un canale alfa.

Molti formati file possono includere un canale alfa, compresi Adobe Photoshop, ElectricImage, FLV, TGA, TIFF, EPS, PDF e Adobe Illustrator. Anche AVI e QuickTime (salvati a una profondità in bit di milioni di colori+) contengono canali alfa, in base ai codec utilizzati per generare questi tipi di file.

I canali semplici e premoltiplicati

Le informazioni sulla trasparenza dei canali alfa vengono memorizzate in file in due modi: come canali semplici o come canali premoltiplicati. Sebbene i canali alfa siano gli stessi, i canali di colore sono diversi.

Nel caso di canali *semplici* (o *senza mascherino*), le informazioni sulla trasparenza vengono memorizzate soltanto nel canale alfa e non nei canali di colore visibili. Con i canali semplici, gli effetti di trasparenza sono visibili soltanto se l'immagine viene visualizzata in un'applicazione capace di supportare i canali semplici.

Con i canali *premoltiplicati* (o *con mascherino*), le informazioni della trasparenza vengono memorizzate nel canale alfa e anche nei canali RGB visibili, i quali vengono moltiplicati con un colore di sfondo. I colori delle aree semitrasparenti, ad esempio nei bordi sfumati, vengono spostati verso il colore di sfondo in proporzione al grado di trasparenza dell'area in questione.

Alcuni programmi software consentono di specificare il colore di sfondo con cui i canali vengono premoltiplicati; negli altri casi, il colore di sfondo in genere è bianco o nero.

I canali semplici conservano informazioni di colore più precise rispetto ai canali premoltiplicati. I canali premoltiplicati sono compatibili con una vasta gamma di programmi, quali Apple QuickTime Player. Spesso la scelta di utilizzare immagini con canali retti o premoltiplicati viene effettuata prima di ricevere le risorse per modificare e comporre. Adobe Premiere Pro e After Effects sono in grado di rilevare sia i canali retti che quelli premoltiplicati, ma solo per il primo canale alfa presente in un file contenente più canali alfa. Adobe Flash rileva solo i canali alfa premoltiplicati.

I tipi di trasparenza

Il *tipo di trasparenza* viene definito in base a un particolare valore di colore (con una trasparenza a colori o crominanza) o valore di luminosità (con una luminanza) in un'immagine. Quando *rendete trasparente* un valore, tutti i pixel dotati di colori o valori di luminanza analoghi diventano trasparenti.

La trasparenza consente di sostituire facilmente uno sfondo di un colore o una luminosità uniforme con un'altra immagine; questa tecnica è particolarmente utile nell'uso di oggetti troppo complessi per un'applicazione semplice delle maschere. La tecnica con cui uno sfondo di colore uniforme viene reso trasparente è spesso indicata come *schermo blu* o *schermo verde*, anche se il blu o il verde non vengono necessariamente usati; potete usare qualsiasi tinta unita per uno sfondo.

L'applicazione di *trasparenza per differenza* definisce la trasparenza rispetto a una determinata immagine di sfondo di una linea di base. Anziché applicare la trasparenza a uno schermo a colore unico, potete applicarla a uno sfondo arbitrario.

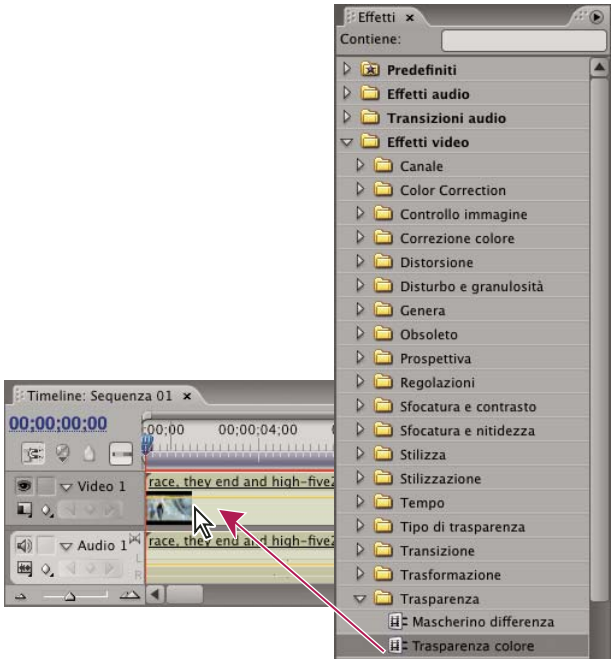
Creazione di trasparenza e tinte unite con effetti di trasparenza e mascherini

Applicare un tipo di trasparenza a una clip

Un effetto del *tipo di trasparenza* definisce le aree trasparenti in una clip in base a valori come colore o luminosità. Le trasparenze basate sul colore servono per eliminare uno sfondo, quelle di luminosità per aggiungere una texture o effetti speciali, quelle del canale alfa per modificare il canale alfa di una clip e quelle dei mascherini per applicare mascherini mobili o altre clip come mascherini.

1 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.

2 Trascinate un tipo di trasparenza in una clip in un pannello Timeline.



Trascinamento di una trasparenza dal pannello Effetti a una clip del pannello Timeline

3 Nella sezione Effetti video del pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del tipo di trasparenza per espanderne le impostazioni.

4 (Facoltativo) Se state applicando la Cromaticità o la Differenza RGB, assicuratevi che sia visualizzata l'opzione di impostazione Colore ed eseguite una delle seguenti operazioni per selezionare un colore e definire la trasparenza della clip:

- Fate clic sul campione di colore e usate Selettore colore di Adobe per scegliere un colore, quindi fate clic su OK per chiudere il selettore.
- Selezionate l'icona contagocce e fate clic in qualsiasi punto del desktop per selezionare un colore.

Il colore selezionato per la Cromaticità o la Differenza viene visualizzato nel campione accanto all'icona contagocce.

5 Regolate le impostazioni del tipo di trasparenza. Se non intendete animare l'effetto del tipo di trasparenza nel tempo, potete saltare i punti 6 e 7.

Nota: *Per informazioni sulle impostazioni del tipo di trasparenza, consultate l'argomento relativo al singolo tipo.*

6 (Facoltativo) Se intendete animare l'effetto del tipo di trasparenza nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente sia nella posizione desiderata e fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione per l'impostazione da variare nel tempo. Nella timeline di Controllo effetti viene visualizzato un fotogramma chiave.

7 (Facoltativo) Spostate di nuovo l'indicatore del tempo corrente ed effettuate una delle seguenti operazioni per eseguire una regolazione:

- Inserite un valore per l'impostazione.
- Fate clic sul triangolino accanto al nome per espandere le relative impostazioni e trascinate il cursore per specificare un valore. Potete anche trascinare un punto nel grafico nel pannello Controllo effetti.

Quando regolate l'impostazione nel pannello Controllo effetti, viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico nel pannello Controllo effetti. Se necessario, ripetete il punto 7.

Per valutare in modo più preciso le impostazioni di un effetto del tipo di trasparenza, visualizzate simultaneamente la modalità composita e il canale alfa della clip. Scegliete Nuova visualizzazione dal menu del monitor Programma, quindi scegliete Alfa dal nuovo menu del monitor Programma.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Applicare la trasparenza colore" a pagina 449

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

Applicare la trasparenza colore

L'effetto Trasparenza colore fa scomparire tutti i pixel dell'immagine che sono simili al colore chiave specificato. Questo effetto modifica solo il canale alfa di un livello.

Quando escludete un colore in una clip, quel colore o quella gamma di colori diventa trasparente nell'intera clip. Per controllare l'intera gamma di colori trasparenti regolate il livello di tolleranza. Potete anche sfumare i bordi dell'area trasparente per creare una transizione uniforme tra le aree trasparenti e le aree opache.

1 Selezionate una clip in un pannello Timeline.

2 Applicate l'effetto Trasparenza colore alla clip.

3 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere l'effetto Trasparenza colore.

4 Per specificare il colore dell'effetto, eseguite una delle seguenti operazioni:

- Fate clic sul campione colori della trasparenza per aprire il Selettore colore di Adobe, selezionate un colore e scegliete OK.
- Fate clic sull'icona contagocce, quindi su un colore nello schermo del computer.

5 Trascinate il cursore di Tolleranza colore per specificare l'intervallo di colore da rendere trasparente. Valori bassi escludono una gamma di colore prossima al colore trasparenza ridotta. Valori alti escludono una gamma di colore più ampia.

6 Trascinate il cursore di Assottigliamento bordo per regolare il bordo della zona che verrà resa trasparente. Valori positivi ingrandiscono il mascherino, ingrandendo così la zona trasparente. Valori negativi riducono le dimensioni del mascherino, riducendo così anche le dimensioni della zona trasparente.

7 Trascinate il cursore di Sfumatura bordo per specificare la morbidezza del bordo. Valori elevati danno origine a un bordo più morbido, ma il loro rendering richiede più tempo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Effetto Trasparenza colore" a pagina 403

I mascherini

Un *mascherino* è una clip (o uno dei rispettivi canali) che definisce le aree trasparenti della stessa clip o di un'altra clip. Il bianco definisce le aree opache e il nero le aree trasparenti. Spesso un canale alfa viene utilizzato come mascherino, ma potete usare un mascherino diverso dal canale alfa. Per informazioni sull'uso dei mascherini, consultate l'argomento specifico.

Definire aree trasparenti con Mascherino immagine

Questo tipo di trasparenza determina le aree trasparenti in base al canale alfa di un'immagine mascherino oppure ai valori di luminosità. Per avere dei risultati prevedibili, scegliete un'immagine in scala di grigi come mascherino, a meno che non vogliate modificare i colori della clip. Qualsiasi colore nel mascherino rimuove lo stesso livello di colore dalla clip cui state applicando la trasparenza. Ad esempio, le aree bianche che corrispondono alle aree rosse del mascherino diventano blu-verde: il bianco in un'immagine RGB è composto da 100% rosso, 100% blu e 100% verde; quindi, se il rosso diventa trasparente nella clip, rimangono solo i colori blu e verde con i loro valori originali.

Nota: *Potete utilizzare la funzione di titolazione per creare forme e testo da usare come mascherini.*

Un'immagine fissa usata come mascherino (sinistra) definisce le aree trasparenti nella clip sovrapposta (centro) rivelando la clip di sfondo (destra).

1. Aggiungete la clip (usata come sfondo) a una traccia video in un pannello Timeline.
2. Aggiungete la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella della clip di sfondo. Questa seconda clip verrà rivelata dal mascherino traccia.

Assicuratevi che la clip sia ben sovrapposta alla clip di sfondo in un pannello Timeline.

3. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
4. Trascinate il mascherino immagine sulla clip sovrapposta in un pannello Timeline.
5. Selezionate la clip sovrapposta in un pannello Timeline.
6. Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino per espandere le impostazioni di Mascherino immagine.
7. Fate clic sul pulsante Imposta, cercate l'immagine da usare come mascherino, quindi fate clic su Apri per selezionare l'immagine.
8. (Facoltativo) Se state animando il Mascherino immagine nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente sia nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione per le impostazioni da regolare.
9. Fate clic sul menu Composito tramite e scegliete una delle opzioni seguenti:

Alfa mascherino Compone le clip usando i valori del canale alfa del mascherino immagine selezionato al punto 7.

Luma mascherino Compone le clip usando i valori di luminanza del mascherino immagine selezionato al punto 7.

10 (Facoltativo) Selezionate l'opzione Inverti per scambiare aree opache e trasparenti.

11 (Facoltativo) Se state animando il Mascherino immagine, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e cambiate le impostazioni di Mascherino immagine.

Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I fotogrammi chiave" a pagina 426

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

Sostituire uno sfondo statico con Mascherino differenza

Mascherino per differenza crea la trasparenza confrontando una data immagine fissa e una data clip ed eliminando le aree della clip che corrispondono a quelle nell'immagine. Questo tipo di trasparenza consente di creare effetti speciali. A seconda della clip è possibile usare Mascherino per differenza per escludere uno sfondo statico e sostituirlo con un'altra immagine fissa o in movimento.

Potete creare il mascherino salvando un fotogramma da una clip che mostra lo sfondo statico prima che l'oggetto mobile entri in scena. Per ottenere migliori risultati, la telecamera e tutti gli elementi dello sfondo devono restare immobili.

Le seguenti impostazioni di Mascherino per differenza vengono regolate nel pannello Controllo effetti:

Visualizza Specifica se il monitor Programma debba visualizzare Output finale, Solo sorgente o Solo mascherino.

Livello differenza Specifica la traccia da utilizzare come mascherino.

Se le dimensioni del livello sono diverse Specifica se centrare l'immagine in primo piano o allungarla e adattarla.

Tolleranza corrispondenza Specifica il grado in base al quale il mascherino deve corrispondere all'immagine in primo piano per essere reso trasparente.

Morbidezza corrispondenza Specifica il grado di morbidezza sui bordi del mascherino.

Nota: *l'uso del colore per definire la trasparenza in Differenza RGB è del tutto analogo a quello di un'immagine fissa in Mascherino per differenza.*

Sfocatura prima di differenza Specifica il grado di sfocatura aggiunto al mascherino.

1 Trovate un fotogramma della clip in primo piano in cui sia presente solo lo sfondo statico. Utilizzerete questo fotogramma come mascherino. Salvatelo come file di immagine. Sarà visualizzato nel pannello Progetto.

2 Trascinate il fotogramma del mascherino dal pannello Progetto su una traccia video in un pannello Timeline.

3 Trascinate la clip che desiderate utilizzare come sfondo su una traccia in un pannello Timeline sul fotogramma del mascherino.

4 Posizionate la clip video che desiderate utilizzare in primo piano su una traccia in un pannello Timeline sulla clip di sfondo.

5 (Facoltativo) Se state animando il Mascherino per differenza nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione per le impostazioni da regolare.

6 Nel pannello Effetti, espandete il raccoglitore Effetti video, quindi Tipo di trasparenza.

7 Trascinate l'effetto Mascherino per differenza sulla clip video in primo piano.

8 Nel pannello Controlli effetti fate clic sul triangolo di fianco a Mascherino per differenza per esporne i controlli.

9 Nel menu a discesa Livello differenza selezionate la traccia che contiene il fotogramma del mascherino.

10 Regolate le altre impostazioni come necessario per raggiungere l'effetto desiderato.

11 (Facoltativo) Se state animando il Mascherino differenza, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e modificate le impostazioni di Mascherino immagine.

Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Esportare un'immagine fissa" a pagina 482

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

Spostare o modificare l'area trasparente con Mascherino traccia

Mascherino traccia rivela una clip (di sfondo) attraverso un'altra (sovrapposta) usando un terzo file come mascherino con cui creare aree trasparenti nella clip sovrapposta. Questo effetto richiede due clip e un mascherino, ognuno sulla propria traccia. Le aree bianche del mascherino sono opache nella clip sovrapposta e impediscono la visualizzazione delle clip sottostanti. Le aree nere del mascherino sono trasparenti, mentre quelle grigie lo sono solo parzialmente.

Un mascherino che contiene oggetti in movimento è detto *mascherino fluttuante* o *mascherino mobile* ed è formato da un metraggio in movimento, ad esempio una sagoma schermo verde, oppure da un'immagine fissa che è stata animata. Potete animare un'immagine applicando l'effetto Movimento al mascherino. Se animate un'immagine fissa, è bene che il fotogramma del mascherino sia di dimensioni maggiori rispetto al fotogramma del progetto, affinché i bordi del mascherino non risultino visibili quando lo animate.

Dato che l'effetto Mascherino traccia può essere applicato a una clip video, il mascherino può cambiare nel tempo.

Potete creare i mascherini in vari modi:

- Usate il pannello Titolo per creare testo o forme (solo in scala di grigi), salvate il titolo e importate il file come mascherino.
- Applicate gli effetti Cromaticità, Differenza RGB, Mascherino differenza, Schermo blu o Non rosso a qualsiasi clip e selezionate l'opzione Solo maschera.
- Usate Adobe Illustrator o Adobe Photoshop per creare un'immagine in scala di grigi e importatela in Adobe Premiere Pro.

1 Aggiungete la clip di sfondo a una traccia in un pannello Timeline.

2 Aggiungete la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella della clip di sfondo. Questa seconda clip verrà rivelata dal mascherino traccia.

(Facoltativo) Se la clip sovrapposta è un'immagine fissa, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Aggiungete all'immagine sovrapposta una trasparenza di tipo Opacità.

- Inserite l'immagine fissa in un'altra sequenza e sovrapponete quest'ultima sulla traccia contenente la clip di sfondo.

3 Aggiungete la clip Mascherino traccia a una terza traccia sopra le tracce con le clip di sfondo e sovrapposta.

Se dovete aggiungere una nuova traccia alla sequenza, trascinate la clip Mascherino traccia sull'area vuota sopra la traccia video più alta in un pannello Timeline. Viene automaticamente creata una nuova traccia.

4 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.

5 Trascinate Mascherino traccia sulla clip sovrapposta.

6 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del Mascherino traccia per espanderne le impostazioni.

7 Fate clic sul menu a comparsa delle impostazioni Mascherino con il triangolino rivolto verso il basso e scegliete la traccia video contenente la clip del mascherino traccia.

8 (Facoltativo) Se state animando il Mascherino traccia nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente sia nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione delle impostazioni da regolare.

9 Fate clic sul menu a comparsa Composito tramite e scegliete una delle opzioni seguenti:

Alfa mascherino Usa i valori del canale alfa della clip mascherino traccia per la composizione.

Luma mascherino Usa i valori di luminanza della clip mascherino traccia per la composizione.

10 (Facoltativo) Selezionate l'opzione Inverti per invertire i valori della clip mascherino traccia.

Per mantenere i colori originali nella clip sovrapposta, usate un'immagine in scala di grigi per il mascherino. Qualsiasi colore nel mascherino rimuove lo stesso livello di colore dalla clip sovrapposta.

11 (Facoltativo) Se state animando il Mascherino traccia, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o Timeline e cambiate le impostazioni di Mascherino traccia.

Quando modificate le impostazioni, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"I fotogrammi chiave" a pagina 426

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

Nascondere oggetti con mascherini per elementi indesiderati

A volte la trasparenza applicata lascia visibile, oltre al soggetto, anche alcuni oggetti indesiderati. Usate un *mascherino per elementi indesiderati* per nascondere questi oggetti. A seconda della forma della maschera, potete usare Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati, Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati o Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati. Maggiore è il numero di punti, più complesse possono essere le forme di maschera definite.

Mascherino per elementi indesiderati fornisce impostazioni che rappresentano le coordinate *x* e *y* dei pixel di ogni punto del mascherino, a partire dall'angolo superiore sinistro del fotogramma. Le modifiche vengono riportate nella visualizzazione Anteprima del monitor Programma.

Il microfono (foto di sinistra) viene mascherato riposizionando le maniglie dell'immagine nella visualizzazione Anteprima del monitor Programma (foto al centro), creando così un mascherino per elementi indesiderati che viene sovrapposto a uno sfondo (destra).

1 In un pannello Timeline, posizionate la clip da sovrapporre in una traccia superiore a quella contenente la clip di sfondo.

2 Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.

3 Trascinate l'effetto del mascherino a 4, 8 o 16 punte sulla clip sovrapposta.

La scelta del mascherino per elementi indesiderati dipende dal numero di punti richiesto per la forma della maschera.

4 Nel pannello Controllo effetti, fate clic sul triangolino accanto al nome del Mascherino per elementi indesiderati per espanderne le impostazioni.

5 (Facoltativo) Se state animando il Mascherino per elementi indesiderati nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sulle icone Attiva/disattiva animazione delle impostazioni di posizione da regolare.

6 Eseguite una delle operazioni seguenti per regolare la forma della maschera:

- Dopo aver selezionato l'effetto Mascherino per elementi indesiderati nel pannello Controllo effetti, trascinate le maniglie del mascherino nel monitor Programma.
- Regolate le impostazioni dei punti del mascherino per elementi indesiderati nel pannello Controllo effetti per specificare le dimensioni e la posizione del mascherino.

7 (Facoltativo) Se state animando il Mascherino per effetti indesiderati, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o in un pannello Timeline, quindi modificate le posizioni delle maniglie del mascherino nel monitor Programma oppure regolate le impostazioni nel pannello Controllo effetti.

Quando spostate le maniglie nel monitor Programma o cambiate le impostazioni nel pannello Controllo effetti, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

Creare un mascherino in tinta unita

Potete creare un mascherino in tinta unita delle dimensioni di un fotogramma da usare come clip. Questo genere di mascherini è particolarmente indicato per i titoli.

1 Selezionate il pannello Progetto.

2 Scegliete File > Nuovo > Mascherino colorato.

3 Selezionate un colore dalla finestra Selettore colore di Adobe e fate clic su OK.

4 Digitate il nome del nuovo mascherino nella finestra di dialogo Scegliete un nome e fate clic su OK.

Il mascherino viene visualizzato come immagine fissa nel pannello Progetto.

I mascherini di colore vivace possono servire da sfondi temporanei per visualizzare meglio i risultati mentre regolate un effetto di trasparenza.

Rimuovere un mascherino nero o bianco

Se avete importato una clip che contiene un mascherino nero o bianco in tinta unita che è stato pre-moltiplicato (unito nei canali RGB anziché salvato nel canale alfa), potete rimuovere lo sfondo nero o bianco.

1. In un pannello Timeline, selezionate la clip che contiene il mascherino da rimuovere.
2. Fate clic sul triangolino nel pannello Effetti per espandere il raccoglitore Effetti video, quindi ancora sul triangolino per espandere il raccoglitore Tipo di trasparenza.
3. Trascinate l'effetto Rimuovi mascherino nella clip contenente il mascherino.
4. (Facoltativo) Se state animando l'effetto Rimuovi mascherino nel tempo, assicuratevi che l'indicatore del tempo corrente si trovi nella posizione desiderata. Fate clic sull'icona Attiva/disattiva animazione accanto all'impostazione Tipo di mascherino.
5. Scegliete Bianco o Nero come impostazione del tipo di mascherino.
6. (Facoltativo) Se state animando l'effetto Rimuovi mascherino, spostate l'indicatore del tempo corrente nel pannello Controllo effetti o in un pannello Timeline e modificate l'impostazione del tipo mascherino immagine nel pannello Controllo effetti.

Quando spostate le maniglie nel monitor Programma o cambiate le impostazioni nel pannello Controllo effetti, nella timeline Controllo effetti viene visualizzato un nuovo fotogramma chiave. Potete anche regolare l'interpolazione tra fotogrammi chiave modificando l'elemento grafico del fotogramma chiave. Se necessario, ripetete questo punto.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Modificare elementi grafici dei fotogrammi chiave" a pagina 433

Capitolo 14: Esportazione

Adobe Premiere Pro offre opzioni di esportazione affidabili e facili da usare per la creazione di bozze da mostrare ai collaboratori o per la generazione di filmati per Web, Apple iPod, DVD, dischi Blu-ray o videocassetta.

Nozioni di base sull'esportazione

Tipi di esportazioni

Potete esportare il video di una sequenza nel formato più idoneo all'ulteriore montaggio o alla visualizzazione da parte di un pubblico. Adobe Premiere Pro consente l'esportazione di formati per vari utilizzi e dispositivi di destinazione.

Esportazione di file per ulteriori operazioni di montaggio

Durante il montaggio potete esportare i file di filmato o audio per eseguire l'anteprima del rendering completo degli effetti e delle transizioni utilizzate oppure potete continuare a montare i file in applicazioni diverse da Adobe Premiere Pro. Analogamente, potete esportare una sequenza di immagini fisse da montare con un programma di disegno o fotografico. Potete inoltre esportare un'immagine fissa da un fotogramma video e utilizzarla in un titolo o in un elemento grafico.

Dopo aver montato le risorse registrate su file MXF in una scheda P2, potete esportare la sequenza in formato P2 per trasferirla in un altro sistema di montaggio in grado di utilizzare oggetti multimediali MXF.

Esportazione su cassetta

Potete esportare una sequenza o una clip su videocassetta in una videocamera o un VTR supportato. Questo può risultare utile per l'archiviazione di una cassetta master o per consegnare montaggi preliminari da verificare su VTR.

Esportazione di PDF per la collaborazione

I tecnici del montaggio devono in genere mostrare lavori preliminari ai clienti e agli altri collaboratori, in modo da ottenere eventuali suggerimenti di miglioramento. Adobe Premiere Pro consente di utilizzare Clip Notes per generare file PDF contenenti clip con i montaggi eseguiti. Potete inviare queste clip ai collaboratori che le restituiranno con i loro commenti inseriti in corrispondenza dei marcatori di sequenza, leggibili nei fotogrammi specifici della timeline.

Inviare a Encore per la creazione di DVD, dischi Blu-ray o SWF

Potete inviare video da qualsiasi sequenza ad Adobe Encore per creare DVD, dischi Blu-ray (solo Windows) o SWF. Le modifiche apportate nelle timeline di Adobe Premiere Pro o Encore si riflettono nell'altro programma, mediante Adobe Dynamic Link. Potete inviare contenuti da Adobe Premiere Pro ad Adobe Encore per creare un disco a riproduzione automatica privo di menu oppure creare velocemente dischi dotati di menu usando i modelli professionali di Adobe Encore. In alternativa potete usare gli strumenti di authoring preciso di Adobe Encore, Adobe Photoshop e altre applicazioni per creare dischi di qualità professionale. Potete inoltre esportare formati adatti alla distribuzione di CD (solo Windows) o CD-ROM video.

Esportare file di progetti per altri sistemi

Oltre alle clip, potete esportare file di progetti come file EDL standard. I file EDL possono essere importati in numerosi sistemi di montaggio di terze parti per la fase di ritocco finale. Al termine, potete ridurre i progetti di Adobe Premiere Pro agli elementi essenziali e predisporli, con o senza gli oggetti multimediali sorgente, per l'archiviazione.

Esportare in formati per vari dispositivi e siti Web

Infine, usando Adobe Media Encoder, potete esportare video nei formati adatti a numerosi dispositivi, da videoregistratori professionali, lettori DVD e siti Web per la condivisione video a telefoni cellulari, lettori multimediali portatili e televisori a definizione standard o elevata.

Flusso di lavoro per l'esportazione dei file

Per l'esportazione di video, immagini fisse o file audio effettuate i seguenti passaggi:

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- In un pannello Timeline, selezionate la sequenza da cui desiderate effettuare l'esportazione.
- In un pannello o un contenitore Progetto, selezionate la clip da esportare.

2 Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.

3 (Facoltativo) Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, specificate la parte della sequenza o clip da esportare. Trascinate le maniglie sulla barra dell'area di lavoro. Quindi fate clic sul pulsante Imposta attacco e Imposta stacco .

4 Per ritagliare un'immagine, specificate le opzioni di ritaglio nel monitor Sorgente.

5 Selezionate il formato per il file esportato.

6 (Facoltativo) Selezionate il predefinito più adatto per la riproduzione, la distribuzione e il pubblico a cui è destinato il file.

7 Per personalizzare le opzioni predefinite, fate clic su una scheda disponibile (Video, Audio e così via) e specificate le opzioni appropriate.

8 Per includere i metadati XMP, scegliete Includi metadati XMP sorgente dal menu del pannello.

9 Fate clic su OK. Si apre Adobe Media Encoder e il lavoro di codifica è presente nella coda di elaborazione.

Per impostazione predefinita, il file viene esportato nella stessa cartella del file sorgente, con l'estensione del formato specificato aggiunta alla fine del nome file. È inoltre possibile specificare cartelle controllate per vari tipi di file esportati.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione" a pagina 463

Gestire la codifica dei file

La compressione dei file filmato

La compressione è fondamentale per ridurre le dimensioni dei filmati, in modo da poterli memorizzare e riprodurre correttamente. Quando eseguite l'esportazione o il rendering di un file filmato da riprodurre su un particolare tipo di dispositivo a una determinata larghezza di banda, potete scegliere un compressore/decompressore (detto anche encoder/decoder o *codec*) con cui comprimere le informazioni e generare un file riconosciuto da quel tipo di dispositivo a quella larghezza di banda.

Sono disponibili diversi codec; non esiste un unico codec valido per tutte le situazioni. Ad esempio, il miglior codec per la compressione dei video a cartoni animati in genere non è adeguato per filmati dal vivo. Quando eseguite la compressione di un file filmato, potete regolare con precisione la compressione in modo da ottenere la massima qualità di riproduzione su un computer, un dispositivo portatile, Internet o un lettore DVD. A seconda dell'encoder utilizzato, potete ridurre le dimensioni dei file compressi eliminando gli artefatti che interferiscono con la compressione, ad esempio movimenti casuali della fotocamera e granulosità eccessiva della pellicola.

Il codec scelto deve essere disponibile per chiunque visualizzi il video. Ad esempio, se usate un codec hardware su una scheda di acquisizione, è necessario che i destinatari del materiale dispongano dello stesso codec hardware o di un codec software in grado di emularlo.

Introduzione alla compressione video, alle dimensioni dei file e alla velocità dati

La registrazione di video e audio su un formato digitale comporta l'individuazione del giusto compromesso tra qualità da un lato e dimensioni dei file e velocità dati dall'altro. Nella maggior parte dei formati viene utilizzata la compressione per ridurre le dimensioni dei file e la velocità dati attraverso la riduzione selettiva della qualità. Senza compressione, un singolo fotogramma di video a definizione standard richiede circa 1 MB (megabyte) di capacità di memorizzazione. Considerando che la frequenza fotogrammi dello standard NTSC è pari a circa 30 fotogrammi al secondo, il video non compresso viene riprodotto a una velocità dati di circa 30 MB al secondo; pertanto, 45 secondi di metraggio richiedono circa 1 GB. A confronto, in un file NTSC compresso in formato DV, 5 minuti di ripresa occupano 1 GB a circa 3,6 MB al secondo. Per comprimere il video mantenendo la migliore qualità possibile, tenete conto dei vincoli imposti dal supporto di distribuzione e dai dispositivi di riproduzione che verranno usati. Selezionate il rapporto di compressione minore con cui sia possibile generare file che rientrano nei limiti di dimensione file e velocità dati di tali dispositivi e supporti.

I fotogrammi chiave di compressione

I fotogrammi chiave di compressione sono diversi dai fotogrammi chiave usati per controllare le proprietà di tracce e clip, quali il volume audio o la rotazione di una clip. In genere, durante l'esportazione i fotogrammi chiave di compressione sono impostati automaticamente a intervalli regolari nel filmato. Durante la compressione vengono memorizzati come fotogrammi completi. I fotogrammi compresi tra i fotogrammi chiave (fotogrammi intermedi) vengono confrontati con il fotogramma precedente e solo i dati cambiati vengono memorizzati. Questo processo può notevolmente ridurre le dimensioni dei file, secondo la spaziatura presente tra i fotogrammi chiave.

La scelta dell'impostazione di compressione ottimale dipende quindi dal tipo di materiale video, dal formato di trasmissione dei dati e dal fruitore finale. Meno fotogrammi chiave e più fotogrammi intermedi danno luogo a file di dimensioni inferiori, ma generano immagini di minor qualità. Più fotogrammi chiave e meno fotogrammi intermedi danno luogo a file di dimensioni più grandi, ma generano immagini di migliore qualità. L'impostazione ottimale di compressione spesso viene trovata sperimentando con varie impostazioni.

Suggerimenti per la compressione

Osservate le seguenti indicazioni per la compressione video:

- Accertatevi che video che sia il più breve possibile. Tagliate l'inizio e la fine del video e modificatelo per rimuovere eventuali contenuti superflui.
- Limitate gli effetti e gli spostamenti troppo rapidi. Limitate gli spostamenti in modo da tenere sotto controllo le dimensioni del file. Ogni spostamento, in particolare quelli che coinvolgono molti colori, causa un aumento delle dimensioni del file. Gli effetti prodotti della videocamera mossa o dallo zoom aumentano notevolmente le dimensioni del file. Alcuni effetti aumentano le dimensioni dei file a causa della quantità di informazioni che aggiungono al video. Altri effetti, invece, quali le sfocature, possono essere utilizzati per ridurre il numero di bit contenuti in un file compresso.

- Determinate le diverse configurazioni hardware e software che potranno essere usate dal vostro pubblico e identificate i limiti delle configurazioni meno potenti. In questo modo, potete impostare una frequenza fotogrammi sufficientemente bassa per garantire una riproduzione fluida e mantenere la massima qualità possibile.
- Non eseguite più volte la compressione di uno stesso video. La compressione ripetuta di un video ne compromette la qualità, causando ad esempio dei disturbi. Utilizzate riprese non ulteriormente elaborate o con la compressione minore disponibile.
- Scegliete dimensioni fotogrammi appropriate. Se gli utenti a cui è diretto il video dispongono di una connessione Internet lenta, ad esempio se utilizzano modem analogici, le dimensioni del video dovranno essere ridotte. Una buona soluzione potrebbe essere 160x120 pixel. Se i fruitori finali dispongono di connessioni veloci, potete utilizzare dimensioni più grandi (ad esempio, 320x240 pixel). In genere, è preferibile specificare un multiplo delle dimensioni dello schermo intero, tenendo in considerazione le proporzioni dei pixel. Ad esempio, se le dimensioni dello schermo intero sono 640x480 (pixel quadrati), provate con 320x240.
- Scegliete una frequenza fotogrammi appropriata. Se il target di utenti usa prevalentemente computer non recenti, scegliete una frequenza fotogrammi bassa, ad esempio 7 o 15 fps (fotogrammi al secondo). Se dispongono invece di computer più avanzati, potete utilizzare una frequenza fotogrammi maggiore, ad esempio 15 o 30 fps. Scegliete sempre una frequenza fotogrammi che sia un sottomultiplo della frequenza fotogrammi originale. Ad esempio, se la frequenza dei fotogrammi originale è di 30 fps, comprimete a 15 fps o 7,5 fps.
- Se il codec lo consente, regolate la velocità dati e le impostazioni di qualità in base all'output previsto. Ad esempio, i codec come Cinepak e Sorenson consentono di regolare la quantità di compressione specificando i valori di velocità dati di destinazione o di qualità.
- Riducete la profondità del colore se il video sorgente contiene una gamma ridotta di colori. Per gamma colori completa si intende il colore a 24 bit, milioni di colori o True Color. È inoltre efficace per i video visualizzati su monitor o mediante software con una gamma limitata di colori.
- Impostate un numero di fotogrammi chiave appropriato. I fotogrammi chiave video sono diversi dai fotogrammi chiave dei progetti Adobe Flash Professional. Ogni fotogramma chiave video è un fotogramma intero che viene riprodotto quando il video viene compresso. Una maggiore frequenza di fotogrammi chiave corrisponde a una migliore qualità della ripresa, ma anche a dimensioni maggiori del file. Se si imposta come valore 30, verrà riprodotto un fotogramma chiave video ogni 30 fotogrammi. Se si imposta come valore 15, la qualità sarà migliore perché verrà riprodotto un fotogramma chiave video ogni 15 fotogrammi.
- Ridurre i disturbi. I disturbi, ovvero pixel disordinati nel video, aumentano le dimensioni del file. Ridurre i disturbi facendo ricorso a un editor video al fine di ridurre le dimensioni del file. A questo scopo, utilizzare nel video colori uniformi. Per tentare di ridurre i disturbi potete utilizzare il filtro per la riduzione del rumore nei video di Adobe Media Encoder, oppure una lieve sfocatura di After Effects.
- Scegliete un tipo di file e un codec adatto al tipo di pubblico finale. Ad esempio, se il pubblico è composto prevalentemente da utenti Windows, nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione scegliete il formato Windows Media. Infatti tutti gli utenti Windows dispongono di Windows Media Player, in grado di riprodurre questo formato.
- Verificate il file riproducendolo su un sistema che corrisponda alla configurazione meno potente di cui potrà disporre il pubblico previsto ed eseguite le regolazioni necessarie.

  Nota: *Applicando un filtro per la riduzione del rumore è possibile migliorare l'aspetto di video compressi con alcuni codec, ad esempio Cinepak.*

Informazioni su MPEG

MPEG è il nome di una famiglia di standard audio e video digitali specificati da ISO/IEC Moving Picture Experts Group. Gli standard MPEG includono diversi metodi di compressione basati su fotogrammi chiave. La creazione da altri formati video di file MPEG richiede un processore potente e molto tempo.

MPEG-1 Utilizzato per Internet e CD-ROM, offre una qualità delle immagini paragonabile alla qualità VHS con dimensioni fotogramma da un quarto di schermo.

MPEG-2 Offre una qualità video superiore rispetto a MPEG-1. Come standard per la compressione video per il video DVD è stata scelta una forma specifica di MPEG-2, lo standard *MPEG-2 conforme a DVD*. La compressione MPEG-2 è usata anche in HDV ed è supportata nei formati Blue-ray Disc e HD-DVD.

MPEG-4 Offre molte delle funzioni di MPEG-1 e MPEG-2 e aggiunge supporto per l'interattività. Comporta una compressione migliore e riduce le dimensioni dei file mantenendo lo stesso livello di qualità percettivo di MPEG-2. MPEG-4 parte 10 (H.264, AVC) è supportato dai formati Blu-ray Disc e HD-DVD. Per ulteriori informazioni su MPEG-4, consultate "Overview of the MPEG-4 standard" (Panoramica dello standard MPEG-4) all'indirizzo www.chiariglione.org/mpeg/standards/mpeg-4/mpeg-4.htm.

Adobe Media Encoder offre alcuni predefiniti MPEG per ottimizzare la qualità di output per diversi tipi di progetti. Se avete esperienza nella codifica MPEG, potete perfezionare ulteriormente i progetti nelle situazioni di riproduzione specifiche attraverso la personalizzazione delle impostazioni predefinite disponibili nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione.

In After Effects, potete creare video DVD MPEG-2 e MPEG-2. In Adobe Premiere Pro, potete creare diversi tipi di video MPEG usando il comando File > Esporta > File multimediale. Inoltre, in Adobe Premiere Pro potete eseguire l'esportazione direttamente in video compatibile con DVD usando il comando File > Adobe Dynamic Link > Invia a Encore. Ogni video inviato a Encore viene automaticamente trascodificato in MPEG-2, se non è già in quel formato.

After Effects e Adobe Premiere Pro aggiungono metadati ai file MPEG-2, che possono essere letti da Encore e usati come informazioni ausiliarie nella creazione di DVD. Questi metadati consentono a Encore di eseguire il multiplex di audio e video, generare automaticamente punti di capitoli DVD e aprire clip nelle applicazioni dalle quali viene eseguito il rendering. Per ulteriori informazioni, consultate la guida di Encore.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.chiariglione.org/mpeg/

La velocità dati

Con alcuni codec e audio potete specificare la *velocità dati*, detta anche velocità di trasferimento o *bitrate*, ovvero la quantità di informazioni video elaborate al secondo durante la riproduzione. La velocità dati specificata determina in effetti la velocità dati massima, poiché la velocità dati effettiva varia secondo il contenuto visivo di ogni fotogramma.

Per ottimizzare la qualità del video codificato, impostate il valore per la velocità dati massimo consentito dal supporto di destinazione mantenendo le dimensioni del file all'interno dei limiti di capacità del supporto di destinazione. Se lo streaming video è destinato a utenti che accedono a Internet da connessione remota, questo valore può corrispondere a soli 20 Kbps; se invece prevedete di distribuire il video su DVD, può raggiungere 9,8 Mbps. Linee guida per la velocità dati per alcuni supporti:

Produzione di DVD La velocità dati per i video e l'audio riprodotti in formato MPEG-2 compatibile con DVD è di 9,8 Mbps.

Produzione di Blu-ray Disc La velocità massima dei dati per audio e video riprodotti su formato Blu-ray Disc è di 48 Mbps.

Riproduzione su disco rigido Se il video finale deve essere riprodotto da dischi rigidi, occorre determinare la velocità media dei dischi rigidi degli utenti finali e impostarla come velocità dati. Se desiderate usare il video esportato in un altro sistema di montaggio o importato in un'applicazione di composizione, eseguite l'esportazione con la massima qualità. Usate un codec senza perdita o il codec supportato dalla vostra scheda di acquisizione video e specificate la velocità dati supportata dal sistema di montaggio per l'acquisizione e l'elaborazione del video.

Riproduzione da CD-ROM La velocità dati per i video riprodotti da un CD-ROM varia in base alla velocità dell'unità. Ad esempio, se state preparando un file video finale per un'unità CD-ROM 20x (24 Mbps), è necessario specificare circa 9 Mbps per tenere conto della velocità dati dell'unità CD-ROM e per l'overhead del sistema richiesto per spostare i dati.

Riproduzione da intranet La velocità dati può essere pari ad almeno 1 Mbps, in base alla velocità della rete Intranet.

Streaming video sul Web La velocità dati deve tenere conto delle prestazioni reali che desiderate ottenere. Ad esempio, la velocità dati per lo streaming video destinato alle connessioni a 56 Kbps è spesso di 40 Kbps. Fattori quali il volume dei dati e la qualità delle linee, infatti, spesso impediscono alle connessioni remote a Internet di raggiungere le velocità dichiarate. Per le connessioni in banda larga, impostate la velocità dati dello streaming video su 128 Kbps.

Scaricamento di un file video dal Web La velocità dati è meno rilevante rispetto alle dimensioni del file video, in quanto il problema principale è il tempo impiegato per scaricare il file. Tuttavia è sempre consigliabile impostare una velocità dati più bassa per i video che devono essere scaricati. Così facendo si riducono anche le dimensioni del file video e dunque aumenta la velocità di scaricamento.

In Adobe Premiere Pro, selezionate File > Rileva proprietà per analizzare la velocità dati dei file che esportate.

Scelta di formati da utilizzare in altre applicazioni

Adobe Premiere Pro effettua l'esportazione in molti formati che possono essere letti da altre applicazioni. Prima di esportare un file video verso un altro programma software di montaggio video o per effetti speciali, rispondete alle seguenti domande per determinare il formato più adatto alle vostre esigenze:

- Quali formati di file e metodi di compressione possono essere importati nelle applicazioni finali? Esportate i file nei formati richiesti, con i relativi codec.
- Dovete passare da una piattaforma a un'altra? Scegliete formati di file e metodi di compressione supportati in entrambe le piattaforme. Valutate l'impiego di codec di compressione ad alta qualità multipiattaforma, quali QuickTime Motion JPEG A o B, oppure il codec Animation.
- Le clip verranno sovrapposte ad altre clip? Per mantenere la trasparenza alfa potete esportare in uno dei seguenti formati: codec On2 VP6 per FLV, codec Apple Animation o Apple None con profondità colore a 32 bit per MOV, oppure codec None con profondità colore a 32 bit per AVI.
- Dovrete aggiungere effetti speciali o elaborare il video e l'audio in altri modi? L'elaborazione tende a compromettere la qualità dell'immagine e del suono, è pertanto consigliabile usare materiale sorgente della migliore qualità. A volte la qualità ha la precedenza su altre considerazioni (quali limitare la dimensione del file e la velocità dei dati). Quindi scegliete un codec per alta qualità o uno senza compressione.
- Volete disegnare sui fotogrammi? Se sì, potete esportare i fotogrammi come una sequenza numerata di file di immagini fisse e modificare ciascun file in Photoshop.
- Volete usare un singolo fotogramma come un'immagine fissa? Consultate "Esportare un'immagine fissa" a pagina 482.

Video HD (High Definition, ad alta definizione)

Per *video HD (alta definizione)* si intende un formato video con dimensioni pixel superiori a quelli del formato *video SD (definizione standard)*. In genere, *definizione standard* si riferisce ai formati digitali con risoluzione vicina a quella degli standard TV analogici, come NTSC e PAL (circa 480 o 576 righe verticali, rispettivamente). I formati HD più comuni hanno dimensioni pixel di 1280x720 o 1920x1080, con proporzioni widescreen di 16:9.

I formati video HD includono i tipi interlacciato e non interlacciato. Normalmente, i formati con la risoluzione superiore sono quelli interlacciati con la frequenza fotogrammi più alta, poiché i video non interlacciati a queste dimensioni pixel richiederebbero una frequenza fotogrammi insostenibile.

Potete usufruire di vantaggi dalla ripresa e modifica in un formato ad alta definizione anche se l'output sarà in definizione standard. Ad esempio, la qualità delle clip in alta definizione rimane comunque alta quando vengono ingrandite o quando passate dall'una all'altra in un contesto di progetti a definizione standard.

I formati video HD sono identificati dalla dimensione pixel verticale, modalità di scansione e frequenza fotogrammi o campi (a seconda della modalità di scansione). Ad esempio, *1080i60* denota una scansione interlacciata di 60 campi interlacciati da 1920x1080 al secondo; *720p30* denota invece una scansione progressiva di 30 fotogrammi da 1280x720 non interlacciati al secondo. In entrambi i casi, la frequenza di fotogrammi è di circa 30 fotogrammi al secondo.

David Van Brink, nel suo blog omino pixel, mostra un ottimo esempio del perché girare con un formato ad alta definizione è utile anche per i video a definizione standard. I pixel aggiuntivi forniscono molto spazio in più per il lavoro sintetico (finto) della telecamera, come ad esempio zoom e panning nella fase di post-produzione.

Le applicazioni video digitali Adobe includono le impostazioni predefinite progettate per lavorare con diversi formati ad alta definizione. Alcuni dei formati video HD più utilizzati comprendono i seguenti:

Formati di registrazione video ad alta definizione

AVCHD (Advanced Video Codec High Definition) Formato ad alta definizione basato sul codec video MPEG-4 AVC per videocamere basate su file (senza nastro). AVCHD è stato introdotto da Sony e Panasonic. Per ulteriori informazioni su AVCHD, consultate l'articolo AVCHD sul sito Web Wikipedia.

DVCPRO HD o DVCPRO100 Variante ad alta definizione del formato DVCPRO sviluppato da Panasonic, il quale comprende anche DVCPRO25 e DVCPRO50. Mentre DVCPRO25 e DVCPRO50 supportano rispettivamente velocità dati di 25 Mbit/s (megabit al secondo) e 50 Mbit/s, DVCPRO HD supporta una velocità dati di 100 Mbit/s, da cui deriva il nome alternativo *DVCPRO100*. I filmati DVCPRO HD possono essere acquisiti su un supporto Panasonic P2. Per ulteriori informazioni su DVCPRO HD, consultate la sezione DVCPRO dell'articolo DV sul sito Web Wikipedia.

HDCAM Versione ad alta definizione del formato Digital Betacam sviluppato da Sony. Una variante denominata *HDCAM SR* impiega un tipo di nastro a densità di particelle superiore per la registrazione di video con un campionamento di colore maggiore e velocità dati più alte. Tuttavia, HDCAM SR è supportato soltanto dai videoregistratori e non dalle videocamere. Per ulteriori informazioni su HDCAM e HDCAM SR, consultate l'articolo HDCAM sul sito Web Wikipedia.

XDCAM HD e XDCAM EX Formati ad alta definizione sviluppati da Sony per le videocamere basate su file (senza nastro). Per ulteriori informazioni su XDCAM HD e XDCAM EX, consultate l'articolo XDCAM sul sito Web Wikipedia.

HDV Sviluppato congiuntamente da diverse società, HDV adotta una forma di compressione MPEG-2 per consentire la codifica del video ad alta definizione sulle videocassette miniDV standard. Per ulteriori informazioni su HDV, consultate l'articolo HDV sul sito Web Wikipedia.

Codec ad alta definizione

H.264 Codec basato su MPEG-4 che supporta la codifica su supporti Blu-ray Disc in alta definizione e nei formati FLV|F4V. Per ulteriori informazioni su H.264, consultate l'articolo H.264/MPEG-4 AVC sul sito Web Wikipedia.

v210 Codec non compresso che supporta la codifica in alta definizione a 10 bit 4:2:2 nel componente YCbCr. Supportato dal formato AVI Microsoft non compresso.

UYVY Codec che supporta la codifica in alta definizione in YUV 4:2:2. Supportato dal formato AVI Microsoft non compresso.

MPEG2 Codec che supporta la codifica in alta definizione per Blu-ray Disc. Estensioni file: .m2v, .wav (solo audio)

VC-1 Codec che supporta la codifica in alta definizione per Windows Media Video. Per ulteriori informazioni su VC-1, consultate l'articolo VC-1 sul sito Web Wikipedia.

Windows Media Video 9 Codec che supporta la codifica in alta definizione per Windows Media Video. Per ulteriori informazioni su Windows Media 9, consultate l'articolo Windows Media Video sul sito Web Wikipedia.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

HDV e HD: informazioni di base

Uncompressed Vs. Compressed (Decompresso e compresso) di Bob Turner

Definizioni di codec video e formato pixel

Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder è un'applicazione di codifica a sé stante utilizzata da programmi quali Adobe Premiere Pro, After Effects, Soundbooth e Encore. Quando specificate le impostazioni di esportazione nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione e fate clic su OK, Adobe Premiere Pro invia la richiesta di esportazione ad Adobe Media Encoder. Quando selezionate File > Esporta > Oggetto multimediale, la finestra di dialogo Impostazioni di esportazione si apre in primo piano nell'interfaccia utente di Adobe Premiere Pro.

Potete inoltre importare manualmente una o più sequenze Adobe Premiere Pro nella coda di Adobe Media Encoder per codificarle in uno o più formati o per utilizzare altre funzioni di questo modulo indipendente.

Mentre il modulo indipendente Adobe Media Encoder effettua in background il rendering o l'esportazione di una composizione, potete continuare a lavorare in Adobe Premiere Pro. Quando si aggiunge una sequenza alla coda di Adobe Media Encoder, il rendering viene effettuato per l'ultima versione salvata di tale sequenza. Per ulteriori informazioni su Adobe Media Encoder, consultate la guida di Adobe Media Encoder.

La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione

Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, scegliete le impostazioni Adobe Media Encoder utilizzate per codificare il file, il progetto o la sequenza selezionata.

Per ciascun formato, la finestra di dialogo Impostazioni esportazione presenta alcuni predefiniti adatti a particolari supporti di distribuzione. Potete inoltre salvare predefiniti personalizzati, da condividere con altri utenti o da ricaricare, in base alle esigenze.

Sebbene la finestra di dialogo Impostazioni esportazione vari leggermente e sia accessibile in modo diverso nei vari software, la forma e il funzionamento in genere sono sempre uguali. La finestra di dialogo Impostazioni esportazione contiene sempre una sezione per le impostazioni di esportazione generali (come Formato e Predefiniti) e una o più sezioni in schede. Le sezioni disponibili dipendono dal formato e dal predefinito specificati. Il menu della scheda di ogni sezione contiene anche comandi specifici per il formato selezionato.

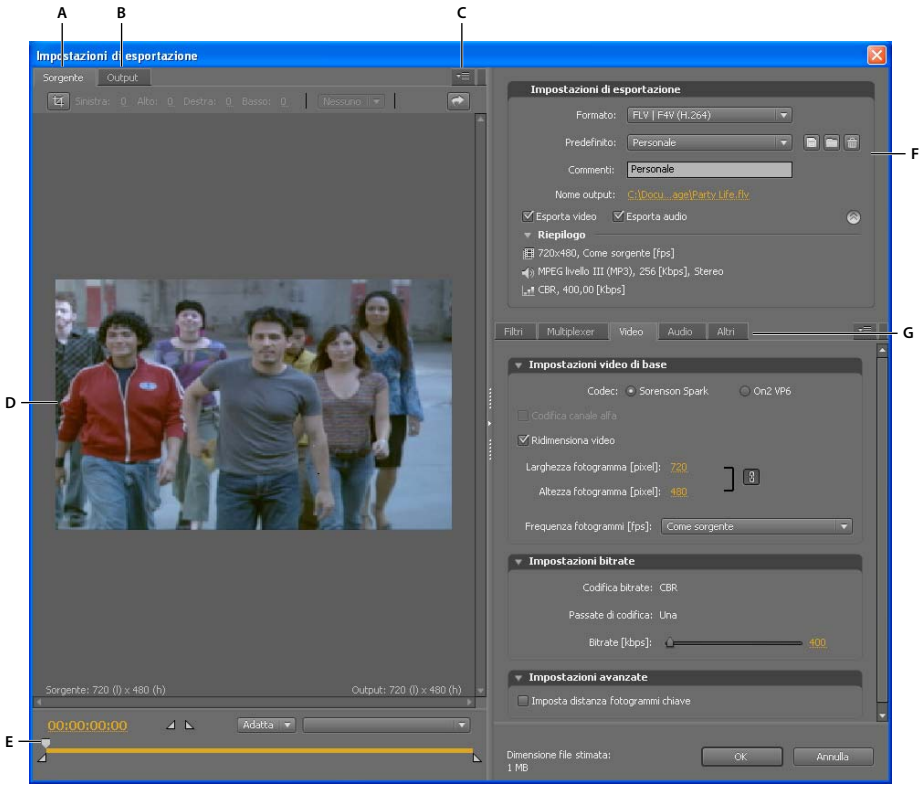
Quando esportate un filmato in diversi formati, potete tagliare l'immagine o applicare determinati filtri. Applicando le impostazioni dei filtri prima della codifica, Adobe Media Encoder garantisce l'output con la migliore qualità. Potete inoltre specificare attività di post-codifica, tra cui la generazione di un file di registro o il caricamento automatico del file esportato su un server specificato.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.adobe.com/go/lrvid4075_it

Area di visualizzazione di Impostazioni di esportazione

La finestra di dialogo Impostazioni esportazione include un'ampia area di visualizzazione nella quale potete passare dalla scheda Sorgente alla scheda Output e viceversa. La scheda Sorgente contiene un'area di immagine e la funzione di ritaglio interattiva. La scheda Output contiene un'area di immagine in cui viene visualizzata l'anteprima della dimensione dei fotogrammi di output e le proporzioni pixel (PAR). Un timer e una timeline sono visualizzati sotto l'area dell'immagine nei pannelli Sorgente e Output. La timeline include una testina di riproduzione, una barra dell'area di visualizzazione e pulsanti per impostare i punti di attacco e di stacco. Altre schede includono varie impostazioni di codifica, in base al formato selezionato.



Finestra di dialogo Impostazioni per l'esportazione
***A.** Scheda Sorgente **B.** Scheda Output **C. D.** Area di immagine **E.** Indicatore di riproduzione **F.** Impostazioni di esportazione **G.** Schede delle opzioni*

Opzioni dell'area di visualizzazione

Queste opzioni sono disponibili nel menu del pannello dell'area di visualizzazione Impostazioni esportazione:

Anteprima proporzioni corretta Visualizza l'immagine correggendo le differenze tra le proporzioni pixel (PAR) originali dei file sorgente e lo schermo del computer.

Anteprima 1:1 pixel Visualizza l'immagine utilizzando PAR quadrate. Se le proporzioni pixel originali del file sorgente utilizzano pixel non quadrati, l'immagine può apparire distorta sullo schermo del computer.

Comandi dell'area di visualizzazione

- Per ridimensionare l'immagine video, scegliete un'impostazione di scala nel menu Livello di zoom. Adatta permette di scalare l'immagine in modo che si adatti all'area dell'immagine disponibile. Il livello di zoom incide solo sull'immagine all'interno della finestra di dialogo, ma non sul file di origine né sul file esportato. Potete ridurre lo zoom premendo Ctrl + trattino (Windows) o Comando + trattino (Mac OS). Potete aumentare lo zoom premendo Ctrl + segno uguale (Windows) o Comando + segno uguale (Mac OS). Non utilizzate il tastierino numerico.
- Per scorrere il video, trascinate la visualizzazione del codice di tempo oppure fate clic su di essa e inserite un numero valido.
- Per scorrere il video usando i comandi della timeline, fate clic o trascinate la testina di riproduzione sul punto desiderato nella timeline sotto l'immagine.

Predefiniti delle impostazioni di esportazione

Durante l'esportazione con Adobe Media Encoder, la scelta di un formato attiva automaticamente un elenco di predefiniti associati, progettati per particolari scenari di distribuzione. La selezione di un predefinito, a sua volta, attiva le relative opzioni nelle varie schede di impostazione (Video, Audio e così via). Nella maggior parte dei casi, uno dei predefiniti forniti corrisponde agli obiettivi di output. Tuttavia, potete anche regolare i parametri di un predefinito esistente e salvarlo come predefinito personalizzato. Potete condividere i predefiniti personalizzati con altri utenti e ricaricarli quando necessario.

***Nota:** il supporto tecnico Adobe può fornire assistenza solo per i predefiniti Adobe Media Encoder inclusi nelle applicazioni Adobe.*

Creare e salvare un predefinito personalizzato

Quando modificate una delle opzioni di uno predefiniti, potete salvarlo come predefinito personalizzato.

1. Nel menu Formato, selezionate un formato.
2. Nel menu Predefiniti, selezionate il predefinito che meglio corrisponde alle impostazioni desiderate oppure selezionate Personalizzato.
3. Per escludere il video e l'audio dal file esportato, deselezionate la relativa opzione nella sezione Impostazioni esportazione.
4. Selezionate una delle schede di opzione disponibili e selezionate le opzioni di selezione secondo le esigenze.
5. Per includere i metadati, fate clic sul pulsante del menu del pannello nell'area delle schede e selezionate Includi metadati XMP sorgente (consultate "Esportazione dei metadati XMP" a pagina 504).
6. Per aggiungere o rimuovere alternative per diverse tipologie di pubblico, fate clic sul pulsante del menu del pannello nell'area delle schede e selezionate Aggiungi/Rimuovi pubblico.
7. Per tagliare il video sorgente, fate clic sul pulsante Ritaglia nella scheda Sorgente. Quindi, ritagliate l'immagine (consultate "Attività di precodifica" a pagina 468).

Nota: *se si cambiano una o più impostazioni, il nome del predefinito diventa "Personale" finché le impostazioni non vengono salvate come nuovo predefinito.*

8 Al termine della personalizzazione di un predefinito, fate clic sul pulsante Salva predefinito .

9 Digitate un nome per il predefinito.

10 Effettuate una o più operazioni fra quelle riportate di seguito e fate clic su OK:

- Per includere le impostazioni di filtri specificati nella scheda Filtri del predefinito, selezionate Salva impostazioni filtro.
- Per includere le opzioni specificate nella scheda Altri (ad esempio le impostazioni FTP), selezionate Salva altre attività.

I predefiniti vengono memorizzati nei seguenti percorsi:

- Windows XP: C:\Document and Settings*[nome utente]*\Dati applicazioni\Adobe\Adobe Media Encoder\4.0\Presets
- Windows Vista: C:\Utenti*[nome utente]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Media Encoder\4.0\Presets
- Macintosh: Macintosh HD/Utenti/*[nome utente]*/Libreria/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/4.0/Presets

Importare un predefinito

Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, potete aggiungere predefiniti importandone i relativi file.

1 Fate clic sul pulsante Importa predefinito .

2 Individuate il percorso del predefinito, selezionatelo e fate clic su Apri.

3 Digitate un nome per il predefinito, specificate altre opzioni e fate clic su OK.

Esportare un predefinito

1 Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, scegliete il predefinito desiderato.

2 Fate clic tenendo premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Mac OS) sul pulsante Salva impostazione predefinita .

3 Selezionate il percorso in cui salvare il predefinito, scegliete un nome, quindi fate clic su Salva.

Il predefinito viene salvato come file EPR.

Eliminare i predefiniti personalizzati

1 Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, scegliete il predefinito personalizzato da eliminare.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare un predefinito, fate clic sul pulsante Elimina predefinito .
- Per eliminare tutti i predefiniti personalizzati, fate clic tenendo premuto i tasti Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Mac OS) sul pulsante Elimina predefinito.

3 Fate clic su Sì per confermare l'eliminazione.

Commenti e output per le impostazioni di esportazione

Commenti Digitate brevi commenti sulla risorsa in corso di codifica.

Nome output Digitate il percorso e il nome del file oppure fate clic sul percorso e il nome del file per individuare una nuova posizione.

Esporta video Selezionate questa opzione per esportare le tracce video, deselezionatela per impedire l'esportazione delle tracce video.

Esporta audio Selezionate questa opzione per esportare le tracce audio, deselezionatela per impedire l'esportazione delle tracce audio.

Opzioni Formato di Impostazioni di esportazione

Per esportare mediante Adobe Media Encoder, dovete selezionare un formato nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione da utilizzare per l'output. Dal formato selezionato dipendono le opzioni Predefinito disponibili. Selezionate il formato che meglio si adatta al vostro output. In base al prodotto, selezionate tra queste opzioni:

Microsoft AVI (solo Windows) Formato di file video sviluppato per Windows. Estensione nome file: .avi.

Windows Bitmap (solo Windows) Formato di file di immagine sviluppato per Windows. Estensione nome file: .bmp.

Nota: *potete esportare una clip, un progetto o una sequenza come una serie di fotogrammi in formato bitmap di Windows. Quando l'opzione Bitmap di Windows è selezionata come formato, selezionate Esporta come sequenza nella scheda Video.*

GIF animata (solo Windows) Formato di animazione sviluppato per la distribuzione su Web. Estensione nome file: .gif.

GIF (solo Windows) Formato di immagine sviluppato per la distribuzione su Web. Estensione nome file: .gif.

Audio Interchange File Format (solo Mac OS) AIFF-C, sviluppato per la mappatura del canale audio 5.1. Estensione nome file: .aif.

Waveform Audio File (Mac OS) o Windows Waveform (Windows) Formato file audio sviluppato per Windows, ma supportato da Mac OS. Estensione nome file: .wav.

P2 Movie Media eXchange Format, varietà Op-Atom usata dalle videocamere DVCPRO50 e DVCPRO HD di Panasonic. Estensione nome file: .mxf.

QuickTime (disponibile per Windows solo se QuickTime è installato) Architettura multimediale dei computer Apple che include alcuni codec. La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione di Adobe Media Encoder consente di impostare le opzioni relative ai codec di QuickTime. Estensione nome file: .mov.

Targa Estensione nome file: .tga.

Nota: *potete esportare una clip, un progetto o una sequenza come una serie di fotogrammi in formato Targa. Quando è selezionato il formato Targa, selezionate l'opzione Esporta come sequenza nella scheda Video.*

TIFF Estensione nome file: .tif.

Nota: *potete esportare una clip, un progetto o una sequenza come una serie di fotogrammi in formato TIFF. Quando è selezionato il formato TIFF, selezionate Esporta come sequenza nella scheda Video.*

Microsoft AVI non compresso (solo Windows) Formato per file video sviluppato per Windows, utile per ottenere output ad alta definizione. Estensione del nome file: .avi.

MP3 Formato per file audio senza funzioni DRM (Digital Rights Management), sviluppato per la pubblicazione sul Web. Estensione nome file: .mp3.

Solo audio Estensione nome file: .aac.

FLV | F4V Formato Adobe per la distribuzione di audio e video sul Web e altre reti. Estensioni nome file: .flv, .f4v.

H.264 Standard basato su MPEG-4 per la codifica destinata a numerosi dispositivi, quali monitor ad alta definizione, telefoni cellulari 3GPP (solo Windows), iPod video e dispositivi PSP (PlayStation Portable). Estensioni nome file: .aac (solo audio), .3gp (solo Windows), .mp4, .m4v.

H.264 Blu-ray Sottoinsieme dello standard basato MPEG-4 che supporta la codifica per supporti Blu-ray Disc ad alta definizione. Estensione nome file: .m4v.

MPEG-1 (solo Windows) Insieme di standard definiti da Moving Picture Experts Group (MPEG) per la distribuzione di video e audio associati a valori di bitrate intorno a 1,5 Mbit/sec. Solitamente i filmati MPEG-1 sono adatti a formati di distribuzione quali CD-ROM e file scaricabili su Web. Estensione nome file: .mpa (solo audio), .mpg.

MPEG-2 Uno degli insiemi di standard definito da Moving Picture Experts Group (MPEG). MPEG-2 supporta la codifica del video e dell'audio associati a bitrate fino a circa 10,08 Mbps. MPEG-2 permette di realizzare video in movimento, a schermo intero e di elevata qualità.

Sottoinsieme dello standard MPEG-2 per la codifica per supporti DVD a definizione standard. I DVD costituiscono un mezzo di distribuzione ampiamente diffuso e possono essere riprodotti con le unità DVD dei computer o con lettori DVD collegati al televisore. Estensione nome file: .m2v.

Per realizzare un DVD AutoPlay, potete masterizzare un file MPEG2-DVD direttamente su un DVD vuoto. In alternativa, potete usare il file MPEG2-DVD in un programma di authoring (come Encore) per creare un DVD con menu navigabili e altre funzioni.

MPEG-2 Blu-ray Estensioni nome file: .m2v, .wav (solo audio).

MPEG-4 Windows Media (solo Windows) Architettura multimediale di Microsoft che include diversi codec, tra cui alcuni per la distribuzione sul Web. Estensioni nome file: .wma (solo audio), .wmv.

Attività di precodifica

In generale, è consigliabile applicare alcune opzioni di elaborazione (ad esempio le opzioni di deinterlacciamento e ritaglio) a un file esportato prima di codificarlo in base a un formato particolare. Questa operazione può evitare la comparsa di artefatti visivi che possono verificarsi se le stesse operazioni vengono eseguite dopo la codifica. Queste attività si chiamano*attività di precodifica* . Le opzioni di ritaglio, di deinterlacciamento e di filtro specificate nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione vengono applicate prima della codifica.

***Nota:** potete accedere all'opzione filtro Controllo sfocatura (anch'essa un'operazione di precodifica) selezionando la scheda Filtri.*

Deinterlacciamento automatico

Adobe Media Encoder deinterlaccia il video prima della codifica ogni volta che scegliete di codificare una sorgente interlacciata in un output non interlacciato.

Ritagliare la sorgente prima della codifica

1 Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, selezionate la scheda Sorgente.

2 Selezionate il pulsante Ritaglia ed eseguite una delle seguenti operazioni:

- Per ritagliare l'immagine in modo interattivo, trascinate le maniglie angolo o laterali della casella di ritaglio intorno all'immagine sorgente.
- Per ritagliare l'immagine in modo numerico, inserite i valori per Sinistra, Alto, Destra, Basso, in pixel.
- Per vincolare le proporzioni dell'immagine ritagliata, scegliete un'opzione dal menu Proporzioni Ritaglio.

3 Fate clic sulla scheda Output per ottenere un'anteprima dell'immagine ritagliata.

4 Dal menu del pannello Impostazioni di ritaglio, scegliete una delle seguenti opzioni:

Scala e adatta Bordi neri Modifica dimensioni output Consente di impostare automaticamente l'altezza e la larghezza dei fotogrammi dell'output in base all'altezza e alla larghezza del fotogramma ritagliato. Scegliete questa impostazione se desiderate esportare il contenuto per utilizzarlo con Flash Player o altre applicazioni Web senza i bordi neri dell'effetto letterbox o pillarbox.

Nota: *la dimensione minima alla quale è possibile ritagliare l'immagine è 40x40 pixel.*

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

-
-

Impostazioni di esportazione Pubblico

Selezionando Windows Media (solo Windows) come formato nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione viene visualizzata la scheda Pubblico. Le opzioni della scheda Pubblico consentono di ottenere diversi risultati da un filmato in base alle diverse velocità della rete. Il software del lettore multimediale associato al formato rileva e seleziona la versione più appropriata per garantire una riproduzione fluida. Windows Media genera un solo filmato che contiene variazioni per diverse velocità di connessione.

Nota: *alcune impostazioni specifiche dei codec non sono documentate in questa guida. Per ulteriori informazioni su un codec particolare, consultate la documentazione fornita dal relativo sviluppatore.*

Compresso Indica che è stato applicato il codec selezionato nella scheda Video. Compresso è l'impostazione predefinita e appropriata per la maggior parte degli utenti.

Non compresso Indica che non è stata applicata alcuna compressione. Poiché questa impostazione genera file di grandi dimensioni, non è adatta per la maggior parte degli utenti.

Impostazioni del menu delle schede

Il menu della sezione delle schede della finestra di dialogo Impostazioni di esportazione contiene le opzioni applicabili ai file esportati da Adobe Media Encoder. Per aprire il menu della sezione delle schede, fate clic sull'icona del menu del pannello, a destra delle schede.

Menu della sezione delle schede

Usa file di anteprima Solo per le sequenze di Premiere Pro. Quando questa opzione è selezionata, Adobe Media Encoder usa i file di anteprima esistenti per le parti della sequenza per le quali sono disponibili.

L'utilizzo dei file di anteprima esistenti può rendere la codifica molto più rapida, poiché le transizioni degli effetti non devono essere nuovamente calcolate da Premiere Pro. Tuttavia, quando il file di anteprima viene generato, viene applicato un solo ciclo di compressione e questo può provocare una leggera perdita di qualità video.

Usa massima qualità di rendering Quando questa opzione è selezionata, Adobe Media Encoder effettua il rendering della sequenza con la massima qualità per le scene con movimento. Il rendering risulta notevolmente più lento e richiede molta RAM disponibile. Questa opzione non è consigliata per sistemi che dispongono solo dei requisiti di RAM minimi.

Includi metadati XMP sorgente Quando questa opzione è selezionata, nel file sottoposto a rendering vengono incorporati i metadati XMP trovati nella sequenza sorgente.

Elevata larghezza di banda Per il formato Windows Media (.WMV), questa opzione consente di specificare il valore di larghezza di banda per il pubblico di destinazione definito dall'impostazione di esportazione Pubblico.

Aggiungi/Rimuovi pubblico Consente di aggiungere o rimuovere le tipologie di pubblico per creare un file video Windows Media (.WMV) adatto a più tipologie di pubblico.

Info file Vengono elencate le informazioni sulle impostazioni utilizzate per codificare il file esportato.

Impostazioni di esportazione Audio

Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, le opzioni disponibili nella scheda Audio dipendono dal formato specificato. Una o più di queste opzioni sono presenti nella scheda Audio:

Codec audio o Codec Specifica il codec utilizzato per la codifica dei dati audio. Queste opzioni rappresentano i codec più utilizzati disponibili tramite Adobe Media Encoder:

- **AAC (Advanced Audio Coding)** Formato di codifica di elevata qualità supportato da molti dispositivi portatili. Questo è il codec predefinito per il formato H.264.

- **AAC+ versione 1** Usate la tecnologia SBR (spectral band replication) per migliorare l'efficienza di compressione nel dominio delle frequenze.

SBR è una tecnologia volta a ottimizzare i codec audio, in particolare a bitrate ridotti, che si basa sulla ridondanza armonica nel dominio delle frequenze. Il codec audio stesso trasmette le frequenze basse e medie dello spettro, mentre la tecnologia SBR replica i contenuti in alta frequenza trasponendo verso l'alto le armoniche delle frequenze basse e medie al decoder.

- **AAC+ versione 2** Questa versione del codec AAC si unisce alle tecnologie SBR e Parametric Stereo (PS) per migliorare l'efficienza di compressione dei segnali stereo.

Il bit stream AAC+ versione 2 viene creato portando il segnale audio da stereo a mono insieme alle informazioni della tecnologia PS utilizzate per descrivere la generazione stereo dell'intensità spaziale e la rigenerazione dell'effetto ambience al decoder. Unendo le informazioni della tecnologia PS con il flusso audio mono, il decoder è in grado di rigenerare un'approssimazione spaziale fedele del panorama sonoro originale mediante frequenze molto basse.

- **MainConcept MPEG Audio** Formato di codifica di alta qualità sviluppato da MainConcept in dotazione con Adobe Premiere Pro, After Effects e Soundbooth.

- **Audio PCM (pulse-code modulation)** Formato di codifica non compresso. I file in questo formato tendono ad avere dimensioni più grandi rispetto agli altri formati.

Formato audio Formato file usato per la memorizzazione dei dati audio codificati. Alcuni formati audio supportano solo audio non compresso, che garantisce la massima qualità, ma occupa più spazio su disco. Per alcuni formati è disponibile un solo codec. Per altri è possibile scegliere da un elenco di codec supportati.

Frequenza campionamento o Frequenza Scegliete una frequenza maggiore per aumentare la frequenza di conversione dell'audio in valori digitali discreti, ossia di *campionamento*. Frequenze di campionamento maggiori producono livelli superiori di qualità audio, ma anche file di dimensioni maggiori;frequenze di campionamento inferiori producono una qualità inferiore, ma riducono le dimensioni dei file. Tuttavia, se nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione si imposta un valore di frequenza di campionamento superiore alla frequenza di campionamento della sorgente audio, la qualità non viene aumentata. Se si imposta una frequenza di campionamento diversa dalla frequenza di campionamento del file sorgente, è necessario eseguire un *ricampionamento* e questo ulteriore tempo di elaborazione. Per evitare il ricampionamento, acquisite l'audio con la stessa frequenza richiesta per l'esportazione.

Canali o Canali di output Specificate quanti canali audio sono presenti nel file esportato. Se scegliete meno canali rispetto alla traccia master di una sequenza o di un progetto, Adobe Media Encoder esegue il downmix dell'audio.

Tipo campionamento Scegliete una profondità di bit superiore per aumentare la precisione dei campioni audio. Una profondità di bit maggiore può migliorare la gamma dinamica e ridurre la distorsione, in particolare se aggiungete ulteriori elaborazioni, quali filtri o ricampionamento. Profondità di bit più elevate incrementano anche il tempo di elaborazione e le dimensioni del file; bitrate inferiori riducono il tempo di elaborazione e le dimensioni del file. Tuttavia, se si imposta una profondità di bit nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione superiore a quella dell'audio sorgente, la qualità non viene ottimizzata.

Interlacciatura audio Specificate con quale frequenza i dati audio devono essere inseriti tra i fotogrammi video nel file esportato. Consultate la documentazione della scheda di acquisizione per le impostazioni consigliate. Con un valore pari a un fotogramma, durante la riproduzione del fotogramma l'audio rimane caricato nella RAM e sarà riprodotto fino alla comparsa del fotogramma successivo. Se l'audio si interrompe durante la riproduzione, regolate il valore di interlacciatura. Aumentando questo valore, il computer è in grado di memorizzare segmenti audio più lunghi e di elaborarli meno spesso. Tuttavia, valori di interlacciamento superiori richiedono più RAM. Abbassando questo valore la riproduzione risulta più fluida. La maggior parte dei dischi rigidi operano al meglio con valori compresi tra 0,5 e 1 secondo.

Se impostate il valore su 0, l'opzione Interlacciatura audio viene disattivata e il tempo di rendering diminuisce. Potete disattivare Interlacciatura audio per i progetti che contengono risorse con grandi dimensioni pixel.

Bitrate [kbps] Specifica il bitrate dei dati audio in uscita. In generale, a valori di bitrate più alti corrispondono qualità e dimensioni di file maggiori. Questa opzione è disponibile per AAC, MP3 e FLV.

Nota: *le opzioni non documentate in questa guida sono specifiche del formato scelto. Per informazioni dettagliate, consultate le specifiche del formato selezionato.*

Impostazioni di esportazione di Clip Notes

Impostazioni PDF

Opzioni video Scegliete una delle seguenti opzioni:

- **Incorpora video** Incorpora la sequenza sottoposta a rendering nel file PDF, solitamente affinché venga distribuita tramite e-mail ai revisori.
- **Esegui stream video** Invia la sequenza sottoposta a rendering a un server FTP (File Transfer Protocol) e inserisce un collegamento al filmato nel file PDF. Il file PDF è quindi di dimensioni inferiori rispetto a un file PDF con filmato incorporato. Tuttavia, occorre accedere a un server FTP che sia anche un server Web. Se selezionate questa opzione, viene attivata anche l'opzione Impostazioni streaming.

Nota: *Se si incorpora il video, il file PDF risultante è più grande rispetto al file generato con streaming. Tuttavia, se il video è incorporato, il revisore può sempre visualizzarlo, a prescindere dalla possibilità di accedere a un server. Lo streaming del video produce un file PDF di dimensioni inferiori, ma che richiede l'accesso al server nel quale è memorizzato il video.*

Password e Conferma password Per evitare che il PDF di Clip Notes possa essere aperto da chiunque, digitate la stessa password in entrambi questi campi.

Istruzioni Aggiungete in questo campo istruzioni specifiche che andranno ad aggiungersi a quelle generiche destinate ai revisori. Queste istruzioni verranno visualizzate in una finestra di dialogo quando il revisore aprirà il file PDF di Clip Notes. Se questo campo viene lasciato vuoto, non verranno visualizzate alcune istruzioni.

Invia commenti a Indirizzo e-mail al quale vengono inviati i commenti del revisore esportati dal file PDF. Consultate "Aggiungere i commenti Clip Notes" a pagina 484.

Impostazioni streaming

URL Specifica l'URL in cui è memorizzato il file video (QuickTime o Windows Media). Questa opzione è disponibile solo se è selezionata anche l'opzione Esegui stream video.

Impostazioni di esportazione Filtri

Controllo sfocatura

L'effetto Controllo sfocatura ammorbidisce l'immagine ed elimina i disturbi. Adobe Media Encoder applica l'effetto Controllo sfocatura come operazione di precodifica. Questo passaggio riduce al minimo i disturbi che la codifica dovrebbe altrimenti codificare. Ciò consente di ottenere una codifica più rapida, dimensioni di file di output più ridotte, migliore qualità dell'immagine e spesso un miglioramento nella visualizzazione del movimento. Potete specificare la direzione della sfocatura. Per un'anteprima dei risultati di questo effetto, selezionate la scheda Output.

Sfocatura Controlla la quantità di sfocatura. Valori più alti implicano una sfocatura maggiore. Trascinate il testo o digitate un numero per specificare la quantità di sfocatura.

Dimensione sfocatura Controlla la direzione della sfocatura. Selezionate Orizzontale e verticale, Orizzontale oppure Verticale dal menu.

Nota: *potete rimuovere il disturbo e la granulosità dal progetto per altri motivi oltre alla codifica ottimizzata e alla riduzione della dimensione del file compresso. Considerate anche l'uso degli effetti di disturbo e granulosità di Adobe Premiere Pro e After Effects.*

Impostazioni di esportazione Video

Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, le opzioni disponibili nella scheda Video dipendono dal formato specificato. Le impostazioni Video includono alcune delle seguenti opzioni. Le impostazioni video elencate sotto alle intestazioni includono Codec video, Impostazioni video di base, Impostazioni avanzate, Impostazioni bitrate, Impostazioni traccia hint video e Impostazioni GOP.

Nota: *alcune schede e applicazioni software plug-in dispongono di proprie finestre di dialogo con opzioni specifiche. Se le opzioni visualizzate sono diverse da quelle descritte qui, consultate la documentazione della scheda di acquisizione o del plug-in.*

Per risparmiare il tempo di rendering finale:

- Usate lo stesso codec per l'acquisizione e l'esportazione.
- Eseguite il rendering delle anteprime delle sequenze mentre apportate le modifiche.
- Impostate i valori di qualità di esportazione in modo che corrispondano a quelli della qualità di acquisizione.

Codec video o Codec Specifica il codec utilizzato per la codifica del video. I codec disponibili dipendono dal formato scelto.

Nota: *se non riuscite a trovare le opzioni fornite dal codec in uso, consultate la documentazione fornita dal produttore hardware. Alcuni codec inclusi nell'hardware di acquisizione video richiedono l'impostazione delle opzioni di compressione nelle relative finestre di dialogo.*

Qualità Specifica la qualità dell'audio. In generale, i valori più alti determinano un aumento dei tempi di rendering e delle dimensioni dei file. Se disponibile, trascinate il cursore o digitate un valore per modificare la qualità dell'immagine esportata. Se usate una qualità migliore di quella di acquisizione, la qualità non migliorerà ulteriormente mentre i tempi di rendering si allungheranno.

Larghezza o Larghezza fotogramma Specifica la larghezza del fotogramma del file di output in pixel.

Altezza o Altezza fotogramma Specifica l'altezza del fotogramma del file di output in pixel.

Frequenza fotogrammi Specifica la frequenza fotogrammi del file di output, espressa in fotogrammi per secondo. Alcuni codec supportano set specifici di frequenze fotogrammi. Aumentando la frequenza fotogrammi vengono create animazioni più fluide (sulla base della frequenza della clip, del progetto e della sequenza sorgente) ma viene occupato più spazio su disco.

Profondità Specifica la *profondità* del colore in bit per canale (bpc): il numero di bit allocati per canale di colore. Le opzioni sono 8, 16, 24 o 32 bit.

Codifica canale alfa Standard TV Adatta l'output agli standard NTSC o PAL.

Specifica se il file di output deve avere fotogrammi progressivi o campi interlacciati e, nel secondo caso, quale campo debba essere compilato per primo. Selezionate Progressivo per la visualizzazione sul computer e per una pellicola cinematografica. Scegliete Prima superiore o Prima inferiore se dovete esportare il video per un supporto interlacciato (NTSC o PAL).

Proporzioni o Proporzioni pixel Specifica le proporzioni dei pixel. Selezionate un valore corretto per il tipo di output. Con proporzioni dei pixel (visualizzate tra parentesi) pari a 1,0, l'output avrà pixel quadrati; con altri valori i pixel saranno rettangolari. Poiché in genere sui computer sono usati i pixel quadrati, il contenuto basato su pixel non quadrati apparirà allungato se visualizzato su un computer, ma con le corrette proporzioni se visualizzato su un monitor per video.

Rendering a profondità massima Consente di specificare se il rendering delle sequenze contenenti risorse con elevata profondità di bit deve essere effettuato mantenendo tale profondità di bit.

Modalità Bitrate o Bitrate Encoding (Codifica bitrate) Specifica se il codec raggiunge un bitrate costante (CBR) o variabile (VBR) nel file esportato:

- **Costante** Comprime ciascun fotogramma del video sorgente fino al limite fisso specificato, in modo da generare un file con velocità dati fissa. Pertanto, i fotogrammi contenenti dati più complessi vengono compressi in misura maggiore, mentre i fotogrammi meno complessi vengono compressi in misura minore.
- **Variabile vincolata** Consente una variazione della velocità dati del file esportato entro un intervallo specificato. Poiché una certa quantità di compressione riduce la qualità di un'immagine complessa più di quanto non faccia in un'immagine semplice, la codifica VBR comprime meno i fotogrammi complessi e di più i fotogrammi semplici.
- **Variabile non vincolata** Consente una variazione senza limitazioni della frequenza dei dati del file esportato.
- **CBR** Bitrate costante
- **VBR, 1 passata** Bitrate variabile con il codificatore che esegue una sola passata nel file dall'inizio alla fine. La codifica a passata singola impiega meno tempo rispetto a quella a passata doppia, ma non raggiunge la stessa qualità di output.
- **VBR, 2 passate** Bitrate variabile con il codificatore che esegue due passate nel file: dall'inizio alla fine e dalla fine all'inizio. La seconda passata allunga il processo, ma garantisce un'efficienza di codifica maggiore e spesso una qualità di output superiore.

Nota: *nel confronto tra file CBR e VBR dello stesso contenuto e delle stesse dimensioni di file, potete delineare le seguenti generalizzazioni: un file CBR può essere riprodotto in maniera più affidabile su una gamma più ampia di sistemi perché le velocità dati fisse richiedono un minore impiego di risorse nei lettori multimediali e nei processori dei computer. Tuttavia, un file VBR tende a fornire una qualità dell'immagine migliore perché VBR adatta il grado di compressione al contenuto dell'immagine.*

Bitrate Specifica il numero di megabit di riproduzione al secondo per il file codificato (questa impostazione è disponibile solo se selezionate CBR come opzione di codifica bitrate).

Le seguenti opzioni vengono visualizzate solo se avete selezionato VBR come valore Codifica bitrate:

Passate di codifica Specifica quante volte l'encoder deve analizzare la clip prima di eseguire la codifica. Più passate aumentano il tempo necessario per la codifica del file, tuttavia in genere offrono una compressione più efficace e una maggiore qualità dell'immagine. (Adobe After Effects non supporta più passate di codifica).

Bitrate fisso Disponibile solo per il formato QuickTime. Selezionate questa opzione per mantenere il bitrate del file di output costante.

Bitrate [kbps] Disponibile solo per il formato QuickTime. Selezionate questa opzione per stabilire il bitrate. Quindi, trascinate il cursore finché non viene visualizzato il valore desiderato.

Bitrate massimo [Kbps] Specifica il bitrate massimo che l'encoder deve consentire.

Bitrate video medio [Kbps] Specifica il bitrate video medio che l'encoder deve consentire.

Bitrate di destinazione [Mbps] Specifica il bitrate video medio che deve essere consentito dall'encoder per la codifica di video con il codec video H.264.

Bitrate video di picco [Kbps] Specifica il bitrate di picco che deve essere consentito dall'encoder.

Bitrate minimo Specifica il numero minimo di megabit di riproduzione al secondo che deve essere consentito dall'encoder. La velocità in bit minima varia in funzione del formato. Per DVD MPEG-2, il bitrate minimo deve essere almeno 1,5 Mbps.

Consenti elaborazione interlacciata Selezionate questa opzione se il contenuto del video nella sequenza è interlacciato e l'esportazione viene eseguita su un supporto non interlacciato (pellicola cinematografica o video a scansione progressiva). Il deinterlacciamento può anche semplificare l'applicazione di effetti di alta qualità in altre applicazioni, come After Effects. Se il contenuto della sequenza non dispone di campi, non selezionate questa opzione e selezionate Nessun campo nell'opzione Campi.

Fotogrammi M Consente di specificare il numero di fotogrammi B (fotogrammi bidirezionali) tra fotogrammi I (Intra-fotogrammi) e fotogrammi P (fotogrammi Previsti) consecutivi.

Fotogrammi N Consente di specificare il numero di fotogrammi tra i fotogrammi I (Intra-fotogrammi) Questo valore deve essere un multiplo del valore M.

Ottimizza fermi immagine o Espandi immagini fisse Selezionate questa opzione per usare in modo efficace le immagini fisse nei file video esportati. Ad esempio, se un'immagine fissa ha una durata di 2 secondi in un progetto impostato su 30 fps, Adobe Premiere Pro crea un solo fotogramma di 2 secondi invece di 60 fotogrammi di 1/30 di secondo ciascuno. Selezionando questa opzione, è possibile risparmiare spazio su disco per le sequenze e le clip contenenti immagini fisse. Deselezionatela solo se il file video esportato presenta problemi di riproduzione delle immagini fisse.

Intervallo fotogrammi chiave [Secondi] o Distanza fotogrammi chiave (Fotogrammi) Selezionate questa opzione e specificate il numero di fotogrammi dopo i quali il codec deve creare un fotogramma chiave durante l'esportazione del video.

Profilo semplice Disponibile solo quando esportate in formato video FLV con il codec On2VP6; selezionate Profilo semplice per ottimizzare il contenuto video ad alta risoluzione che verrà riprodotto sui computer più vecchi o su altre periferiche con memoria e risorse di elaborazione limitate.

Inferiore [% valore di destinazione] Disponibile solo quando esportate in formato video FLV con il codec On2VP6; questa opzione consente di specificare la percentuale di velocità dati di destinazione per l'acquisizione in modo che siano disponibili nel buffer i dati aggiuntivi necessari per migliorare le sezioni problematiche.

Qualità Disponibile solo quando esportate in formato video FLV con il codec OnVP; questa opzione consente di specificare un bilanciamento tra la qualità di codifica e il tempo utilizzato da Adobe Premiere Pro per codificare il filmato.

- **Buona** Consente di ottenere un buon compromesso tra qualità dell'immagine e tempo necessario per codificare il filmato. Questo è il valore predefinito.
- **Migliore** Consente di ottenere la migliore qualità possibile dell'immagine, ma richiede notevolmente più tempo per la codifica.
- **Velocità** Indica che il filmato deve essere codificato alla massima velocità disponibile; tuttavia, l'immagine avrà una qualità inferiore. Consigliata per i contenuti video utilizzati per lo svolgimento di test.

GOP chiuso ogni Specifica la frequenza di ciascun GOP chiuso (Closed Group of Pictures), il quale non può fare riferimento ai fotogrammi non compresi nel GOP chiuso. Ciascun GOP è costituito da una sequenza di fotogrammi I, B e P (questa opzione è disponibile se si sceglie il formato MPEG-1 o MPEG-2).

Inserimento GOP automatico Se è selezionata, questa opzione imposta l'inserimento automatico di GOP (Group of Pictures) (questa opzione è disponibile se si sceglie il formato MPEG-1).

***Nota:** i formati MPEG-1 e MPEG-2 comprendono numerose opzioni avanzate non elencate qui. Nella maggior parte dei casi, la selezione di un formato o di un'impostazione predefinita per l'output finale determina l'impostazione automatica delle opzioni appropriate. Per informazioni dettagliate sulle opzioni non riportate, consultate le specifiche di settore per i formati MPEG-1 (ISO/IEC 11172) e MPEG-2 (ISO/IEC 13818).*

Impostazioni di esportazione Multiplexer

Le opzioni dei predefiniti per il multiplexing determinano il modo in cui After Effects e Adobe Premiere Pro uniscono i dati video e audio MPEG in un unico flusso. Le opzioni disponibili dipendono dal formato MPEG scelto.

Se scegliete il formato MPEG-2, tutte le opzioni relative al multiplexer fornite dallo standard MPEG possono essere controllate manualmente. Nella maggior parte dei casi è preferibile selezionare un predefinito MPEG specifico per il supporto di output in uso (ad esempio, DVD MPEG-2).

MPEG, formato	ISO/IEC, standard
MPEG-4	ISO/IEC 14496
MPEG-2	ISO/IEC 13818
MPEG-1	ISO/IEC 11172

Per ulteriori informazioni sulle opzioni disponibili, consultate il sito Web ufficiale dell'organizzazione MPEG all'indirizzo www.chiariglione.org/mpeg/.

Impostazioni di esportazione Altro

La scheda Altri della finestra di dialogo Impostazioni esportazione consente di caricare il file esportato su un server FTP (File Transfer Protocol) dotato di spazio di memorizzazione designato alla condivisione di file. L'FTP è un metodo comune per il trasferimento di file su una rete ed è molto utile soprattutto per condividere file relativamente grandi utilizzando una connessione a Internet. L'amministratore del server è in grado di fornirvi i dettagli di connessione al server.

La scheda Altri include le seguenti opzioni:

Nome server Immettete l'indirizzo DNS o IP del server contenente il sito FTP.

Porta Specificate il numero assegnato alla porta di comando del server FTP, il quale per impostazione predefinita è 21.

Directory remota Immettete l'indirizzo di accesso al server FTP, espresso come percorso di file.

Login utente Immettete l'identità dell'utente configurata dall'amministratore del server.

Password Per immettere la password in un server protetto da password.

Tentativi Specificate il numero di tentativi di connessione al server nel caso in cui questa non venga stabilita.

Consente di eliminare la copia locale del file esportato dopo che è stata caricata sul server FTP.

Test Verifica la connessione al server FTP.

Formati esportati direttamente da Adobe Premiere Pro

Oltre ai formati file esportati da Adobe Media Encoder, è possibile esportare direttamente da Adobe Premiere Pro diversi formati di file.

- AAF (Advanced Authoring Format)
- EDL (Edit Decision List)
- OMF (Open Media Format)

Esportazione di filmati e file audio modificabili

Esportazione di file audio e di filmato

Una sequenza montata è costituita da clip che fanno riferimento a corrispondenti file multimediali sul disco rigido. Mentre l'esportazione di una sequenza su videocassetta o DVD mantiene il riferimento a tali file sorgente, l'esportazione di un filmato, di immagini fisse o di un file audio crea un nuovo file. Potete esportare file, ad esempio, per acquisire un singolo fotogramma da una clip da utilizzare come immagine fissa, per eseguire il mixaggio di tutte le tracce audio in un unico file audio o per eseguire il rendering di una sequenza su un file che può essere modificato in un'applicazione diversa o pubblicato sul Web.

Potete esportare un filmato in qualsiasi formato tra quelli elencati nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, tra cui i formati più indicati per operazioni di montaggio (come Microsoft DV AI per Windows e Quicktime) e quelli più adatti alla pubblicazione su Web (come FLV). Potete esportalo inoltre in un formato ad alta definizione (come Microsoft AVI non compresso, filmato P2 o Blu-ray H.264); tuttavia non potete esportare un file di filmato specificatamente in formato HDV. Inoltre, potete esportare in un formato adatto all'editing audio solo la porzione audio di una sequenza.

Esportare un file di filmato per ulteriori operazioni di montaggio

Potete esportare un file di filmato senza codificarlo da qualsiasi sequenza. Dopo aver montato i file, potete aggiungerli di nuovo al progetto. Dato che il rendering viene di norma eseguito senza compressione alla risoluzione massima del progetto, questi file possono essere montati come qualsiasi altra clip senza pregiudizio per qualità o prestazioni. Se desiderate unire il contenuto di una sequenza multitraccia in singole tracce video e audio, potete esportare un file di filmato. Per esportare un file di filmato in un'altra applicazione per ulteriori operazioni di montaggio, selezionate un file di tipo AVI o QuickTime.

Nota: *non è possibile esportare un file di filmato in un formato HDV. Tuttavia, è possibile esportare un filmato come file in formato MPEG-2 ad alta definizione. Potete inoltre esportare una sequenza HDV direttamente su videocassetta in un dispositivo HDV (solo Windows).*

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per esportare una sequenza, selezionate la sequenza in un pannello Timeline o monitor Programma.
- Per esportare una clip, selezionate la clip nel monitor Sorgente o pannello Progetto.

2 Per specificare un intervallo di fotogrammi di esportare, effettuate una delle seguenti operazioni:

- In una sequenza, definite l'area di lavoro.
- In una clip, impostate i punti di attacco e di stacco.

3 Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.

4 Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, dal menu Formato, scegliete il tipo di file più adatto all'applicazione di destinazione.

Usate Microsoft AVI non compresso (solo Windows), Filmato P2 o Blu-ray H.264 per esportare un file di filmato ad alta definizione.

5 (Facoltativo) Per regolare le impostazioni, fate clic sul pulsante Modalità avanzata nel riquadro Impostazioni esportazione.

Si aprono diversi pannelli in cui è possibile modificare le impostazioni.

6 Fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Impostazioni.

7 Specificate un percorso e un nome di file, quindi fate clic su OK.

Per annullare l'esportazione, premete Esc. L'annullamento dell'operazione può richiedere alcuni secondi.

Con i pulsanti Salva predefinito e Importa predefinito della finestra di dialogo Impostazioni esportazione potete salvare e successivamente importare le impostazioni utilizzate con maggior frequenza. È spesso utile poter importare le impostazioni salvate in precedenza, ad esempio quando occorre creare da uno stesso progetto tipi diversi di file video (ad esempio, NTSC e per il Web).

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La finestra di dialogo Impostazioni di esportazione" a pagina 463

"Opzioni Formato di Impostazioni di esportazione" a pagina 467

Esportare in formato Panasonic P2

Dopo aver completato il montaggio di una sequenza che utilizza risorse presenti in una scheda Panasonic P2, potete esportare la sequenza su disco rigido o di nuovo su una scheda P2. È possibile anche esportare singole clip in formato P2.

La dimensione massima dei file per una clip memorizzata in formato P2 è 4 GB. Quando Adobe Premiere Pro esporta in formato P2 clip o sequenze maggiori di 4 GB, viene creato un gruppo di *clip estese*. Per ulteriori informazioni sull'apertura delle sequenze, consultate Le clip con estensione.

Quando esportate in formato P2 da una sequenza con traccia master da 5.1 canali, Adobe Premiere Pro può esportare la sequenza in file con quattro canali mono ciascuno. Questo corrisponde all'array di canali registrato generalmente dalle videocamere P2 su supporti P2 e facilita quindi il flusso di lavoro per il montaggio da e per la scheda P2. Per abilitare questo flusso di lavoro per una sequenza, importate le clip P2 in un progetto contenente una sequenza da 5.1 canali e associate i canali sorgente alle relative tracce specificate prima di inserire le clip in una sequenza o di esportale in formato P2. Per ulteriori informazioni, consultate "Associare i canali audio" a pagina 221.

Nota: *l'esportazione in formato P2 da sequenze stereo (il tipo predefinito usato nei vari predefiniti P2) genera file con tracce mono in cui viene mantenuto il panning stereo della sequenza.*

Quando esportate le clip o sequenze su supporti P2 Adobe Premiere Pro traduce i metadati delle clip e XMP in campi standard P2, accessibili ai visualizzatori, alle videocamere, ai server e ai "videoregistratori" P2.

1 Selezionate la sequenza o la clip in un pannello Timeline o Progetto.

2 (Facoltativo) Se effettuate l'esportazione dalla Timeline, impostate un marcatore timeline con numero 0 sul fotogramma da usare come icona P2.

Se non impostate questo marcatore, come icona P2 verrà utilizzato per impostazione predefinita il primo fotogramma.

3 Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.

4 Dal menu a discesa Formato, selezionate Filmato P2.

5 (Facoltativo) Fate clic sul testo attivo nel campo del nome di output e digitate un nuovo nome file.

Questo nome verrà utilizzato come valore dell'elemento UserClipName nel file XML dei metadati per la clip esportata. Il valore di UserClipName compare nella colonna Nome del pannello Progetto quando la clip viene importata in Adobe Premiere Pro. Se non specificate un nome, nella colonna Nome comparira il nome del file, Il nome del file viene generato automaticamente e sarà conforme al formato MXF di Panasonic P2.

6 Individuate la posizione in cui salvare il file. Potete passare alla posizione principale della scheda P2 caricata o a una cartella di destinazione, quindi fate clic su OK.

Se nella destinazione è presente una struttura di file conforme al formato P2, le clip esportate verranno aggiunte alle cartelle esistenti. Se la struttura non è presente, Adobe Premiere Pro ne crea una nella destinazione.

7 Definite la sezione della clip o sequenza da esportare. Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, trascinate l'indicatore triangolare del tempo corrente fino alla posizione iniziale desiderata e fate clic sul pulsante Imposta attacco. Trascinate l'indicatore triangolare del tempo corrente fino alla posizione finale desiderata e fate clic sul pulsante Imposta stacco.

8 Fate clic su OK.

La sequenza o la clip viene aggiunta alla cartella CONTENTS del disco o della scheda P2; il file MXF video alla cartella VIDEO; il file MXF audio alla cartella AUDIO; il file icona alla cartella ICON e il file XML dei metadati alla cartella CLIP.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Associare i canali audio" a pagina 221

Esportare un file audio per ulteriori operazioni di montaggio

Potete esportare l'audio di qualsiasi sequenza, senza video, in un file audio. Quando esportate l'audio, l'opzione Video viene automaticamente deselezionata e non risulta disponibile.

1 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per esportare una sequenza, selezionate la sequenza in un pannello Timeline o monitor Programma.
- Per esportare una clip, selezionate la clip nel monitor Sorgente o pannello Progetto.

2 Per specificare un intervallo di fotogrammi da esportare, effettuate una delle seguenti operazioni:

- In una sequenza, definite l'area di lavoro.
- In una clip, impostate i punti di attacco e di stacco.

3 Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.

4 Selezionate un formato per solo audio dal menu Formato, oppure selezionate un formato audio-video e deselezionate Esporta video.

5 (Facoltativo) Fate clic sul pulsante Modalità avanzata e personalizzate le impostazioni di esportazione in base alle vostre esigenze.

6 (Facoltativo) Fate clic sul testo attivo nel campo Nome output. Specificate un percorso e un nome file.

7 Fate clic su OK.

Per annullare l'esportazione, premete Esc. L'annullamento dell'operazione può richiedere alcuni secondi.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Opzioni Formato di Impostazioni di esportazione" a pagina 467

Esportazione di file OMF per Pro Tools

Potete esportare come file OMF (Open Media Format) tutte le tracce audio attive di una sequenza Adobe Premiere Pro. I file OMF possono essere importati in DigiDesign Pro Tools se è attiva la licenza per la funzione DigiTranslator. DigiTranslator in Pro Tools permette di elaborare le colonne sonore di Adobe Premiere Pro.

Nota: *i file OMF esportati da Adobe Premiere Pro non sono stati testati e non sono ufficialmente supportati per Avid, Steinberg Nuendo, Fairlight, Automatic Duck, Final Cut Pro, Sonar, Logic e altre piattaforme. In Adobe Premiere Pro non è possibile importare i file OMF.*

Funzioni supportate nei file OMF

Con l'esportazione in formato OMF, da Adobe Premiere Pro vengono esportati file con i seguenti attributi e metadati:

Nota: *al momento dell'esportazione in formato OMF, da Adobe Premiere Pro vengono applicati solo gli effetti elencati. Inoltre, poiché i valori OMF sono basati su clip, da Adobe Premiere Pro non vengono esportati in OMF la maggior parte dei valori basati su tracce.*

Esportazioni accurate per i campioni Tutte le transizioni e i punti dei fotogrammi chiave vengono collocati sui confini dei campioni audio. Tali posizioni non sono vincolate dai confini dei fotogrammi video.

Frequenze di campionamento da 48 K e 96 K Le clip audio vengono convertite alla stessa frequenza di campionamento uniforme, come richiesto da Pro Tools. Potete selezionare la frequenza di campionamento al momento dell'esportazione.

Profondità da 16 bit e 24 bit Potete scegliere la profondità di bit al momento dell'esportazione.

Opzioni Incapsula e Separa audio L'opzione Incapsula consente di esportare un singolo grande file OMF contenente sia l'audio che i metadati OMF. L'opzione Separa audio consente invece di esportare un file OMF più piccolo e un set di singoli file audio esterni correlati. L'opzione Separa audio è utile per i progetti più grandi, poiché il limite massimo per un file OMF è di 2 GB.

Nomi delle tracce OMF e Pro Tools funzionano solo con tracce mono. Ogni canale da una traccia stereo, da 5.1 canali o da 16 canali viene esportato nella propria traccia mono con il relativo ID traccia sorgente aggiunto al nome della traccia. I canali stereo Sinistra e Destra vengono esportati con _L o _R aggiunto ai rispettivi nomi di traccia.

Nomi delle clip Quando un file OMF viene importato in Pro Tools, i nomi delle clip provenienti dalla sequenza di Adobe Premiere Pro vengono visualizzati nella timeline di Pro Tools.

Volume delle clip e volume dei fotogrammi chiave delle clip Per impostazione predefinita, i livelli del volume delle clip e dei fotogrammi chiave delle clip vengono esportati da Adobe Premiere Pro nel file OMF con l'effetto Guadagno clip. Potete impostare DigiTranslator in modo che accetti o ignori le impostazioni del volume dei fotogrammi chiave.

Transizioni audio Adobe Premiere Pro esporta le transizioni audio tra clip adiacenti, sia centrate che non centrate, come specificato.

Impostazioni di panning di Mixer audio Per ogni clip senza fotogrammi chiave viene esportata una impostazione di panning. L'impostazione di panning viene estratta dalla traccia e applicata ai dati esportati della clip.

Tracce stereo Per impostazione predefinita, durante l'esportazione in formato OMF il panning del canale sinistro viene eseguito a sinistra e quello del canale destro a destra.

Bilanciamento stereo Il bilanciamento della clip viene applicato all'effetto Guadagno clip della clip. Non viene applicato il bilanciamento di Mixer audio, poiché questo è basato su tracce e non su clip.

Effetti Guadagno canale per tracce da 5.1 canali e da 16 canali Per ogni canale di clip viene applicato il primo valore di guadagno canale. Non vengono applicati i fotogrammi chiave del guadagno canale.

Effetti Riempi a sinistra, Riempi a destra e Scambia canale A ogni clip viene applicato il primo valore per gli effetti Riempi a sinistra, Riempi a destra e Scambia canale. Non vengono applicati i fotogrammi chiave di Riempi a sinistra, Riempi a destra e Scambia canale.

Attiva/disattiva l'output della traccia Vengono esportate solo le tracce audio con l'impostazione Attiva/disattiva l'output della traccia attivata. Se una traccia è disattivata, questa non compare nel file OMF esportato. Non vengono applicati il comando Traccia muta di Mixer audio né le impostazioni del pulsante Traccia in assolo.

Sequenze nidificate L'audio di ogni sequenza nidificata viene esportato come quello delle clip semplici.

Esportare in formato OMF per Pro Tools

1 In un pannello Timeline, selezionate una sequenza.

2 Selezionate File > Esporta > Esporta in OMF.

3 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, digitate nel campo Titolo OMF un titolo per il file OMF.

4 Dai menu Frequenza campionamento e Bit per campione, scegliete le impostazioni desiderate.

5 Dal menu File, scegliete una delle seguenti opzioni:

Incapsula Con questa impostazione, il file OMF esportato contiene i metadati del progetto e tutto l'audio della sequenza selezionata. I file OMF incapsulati sono in genere di grandi dimensioni.

Separa audio Con questa impostazione, vengono esportati singoli file AIF mono in una cartella _omfiMediaFiles. Il nome della cartella contiene il nome del file OMF. L'utilizzo di file AIF garantisce massima compatibilità con i sistemi audio di precedente generazione.

Impostazione dell'opzione Separa audio nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione OMF

6 Dal menu Rendering, scegliete una delle seguenti opzioni:

Copia file audio completi Con questa impostazione, l'audio viene esportato per l'intera durata di ogni clip usata nella sequenza, a prescindere dal numero di volte in cui la clip è stata usata e da quante parti della clip sono state usate.

Taglia file audio Con questa impostazione, vengono esportate solo le parti di ogni clip effettivamente usate nella sequenza, ossia le istanze di clip. Potete scegliere se esportare ogni istanza di clip con porzioni aggiuntive, ossia con *maniglie* aggiunte all'inizio e alla fine del file.

7 Nel campo Fotogrammi maniglie, specificate la lunghezza delle maniglie, espressa in numero di fotogrammi video. Quando scegliete Consolida file multimediale, il tempo corrispondente viene aggiunto all'inizio e alla fine dei file esportati. L'impostazione predefinita è 1 secondo, in fotogrammi, in base alla frequenza fotogrammi della sequenza. Se la lunghezza delle maniglie specificata supera la lunghezza dell'istanza della clip, viene esportata l'intera istanza della clip.

8 Avviate Pro Tools e importate il file OMF. Per ulteriori informazioni sull'importazione di file in Pro Tools, consultate la guida di Pro Tools.

Suggerimenti per l'importazione di file OMF in Pro Tools

Nella finestra di dialogo di DigiTranslator:

- Deselezionate Pan Odd Tracks Left/Even Tracks Right (Panning tracce dispari a sinistra/tracce pari a destra).
- Per il controllo del guadagno automatico, selezionate Convert Clip Based Gain To Automation (Converti guadagno basato su clip in automazione).
- Lasciate deselezionato Sample Rate Conversion (Conversione frequenza campionamento), a meno che non sia richiesta tale conversione.

Nella finestra di dialogo Missing Files (File mancanti):

- Cambiare l'impostazione predefinita su Manually Find And Relink (Trova e ricollega manualmente), quindi fate clic su OK.
- Deselezionate tutte le opzioni.
- Individuate la cartella <Nome progetto> ExternalMediaFiles e selezionatela.

Esportazione di sequenze HD e HDV

Potete esportare i file Blu-ray H.264 o MPEG-2, formati ad alta definizione per la masterizzazione di dischi Blu-ray. È inoltre possibile esportare in altre varianti ad alta definizione del formato H.264, AVI e Windows Media. Potete usare questi formati di file per la riproduzione ad alta definizione da dischi rigidi o da unità ottiche per computer. Se è installata una scheda di acquisizione ad alta definizione supportata, potete esportare sequenze ad alta definizione su un formato di file ad alta definizione o su videocassetta in un dispositivo ad alta definizione.

Adobe Premiere Pro può esportare sequenze solo in formato HDV sul nastro di un dispositivo HDV collegato (solo Windows). È possibile, tuttavia, esportare sequenze HDV nei file su disco rigido in formati non HDV standard o ad alta definizione.

Le sequenze DVCPRO HD possono essere esportate in formato DVCPRO HD, sia su disco rigido che su schede P2.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Esportare in formato Panasonic P2" a pagina 477

Esportazione di immagini fisse e sequenze di immagini fisse

Esportare un'immagine fissa

Potete esportare qualsiasi fotogramma come file di immagini fisse.

Quando esportate immagini fisse da formati con pixel non quadrati da usare in grafica o video con pixel quadrati, potete evitare che si verifichi una distorsione: dal menu Aspetto della scheda Video, selezionate Pixel quadrati (1,0); quindi impostate i valori Larghezza e Altezza in base alle esigenze del formato.

1. Selezionate una clip nel pannello Progetto o in una timeline.
2. Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.
3. Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, selezionate un formato per immagini fisse dal menu Formato. Consultate "Opzioni Formato di Impostazioni di esportazione" a pagina 467.
4. Se le schede non sono visibili sotto il riquadro Riepilogo, fate clic sul pulsante Modalità avanzata .
5. Nella scheda Video, deselezionate l'opzione Esporta come sequenza (qualora questa sia selezionata).
6. (Facoltativo) Per deinterlacciare il fotogramma, dal menu Tipo di campo selezionate Progressivo.
7. (Facoltativo) Per correggere le proporzioni pixel per la visualizzazione sui monitor da computer, dal menu Aspetto selezionate Pixel quadrati.
8. Fate clic sul testo attivo nel campo Nome output.
9. Individuate la posizione in cui salvare il file dell'immagine fissa, immettete un nome file e fate clic su Salva.
10. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, trascinate la testina di riproduzione fino al fotogramma da esportare come immagine fissa.
11. Fate clic su OK.

Esportare una GIF di immagine fissa o con animazione (solo Windows)

Le GIF con animazione sono il formato più adatto per la grafica animata a colori in tinta unita e con fotogrammi di piccole dimensioni, come i logo aziendali animati. Il formato funziona meglio con la grafica sintetica che non con i filmati dal vivo. Questo formato è comodo in quanto visualizzabile in quasi tutti i browser Web senza la necessità di plug-in aggiuntivi. Non è tuttavia possibile includere l'audio nei file GIF con animazioni. Potete esportare una GIF con animazione nello stesso modo in cui si esporta un qualsiasi altro file. Accertatevi di scegliere il tipo di file GIF con animazione.

***Nota:** Per risultati ottimali, verificate il funzionamento dei file GIF con animazione in un browser Web prima della loro distribuzione.*

1. Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, selezionate GIF o GIF con animazione dal menu Formato.
3. Fate clic su OK.

Esportare sequenze di immagini fisse

I filmati sono estremamente utili per eseguire le anteprime con facilità. Tuttavia, una sequenza di immagini fisse da una composizione può essere usata per la creazione di filmati e le presentazioni desktop. Potete usare una sequenza di immagini fisse nei seguenti modi:

- Trasferire i fotogrammi su pellicola mediante un registratore per pellicola.
- Creare immagini fisse per sistemi video di qualità elevata.
- Creare immagini fisse e usarle in una presentazione.
- Selezionare immagini per pubblicare o creare storyboard.
- Esportare immagini sorgente per programmi di grafica nei quali è possibile eseguire modifiche e ritocchi e reimportare le immagini in After Premiere Pro come elementi del metraggio.

Esportare una serie di immagini fisse

Potete esportare una clip o una sequenza come sequenza di immagini fisse, con ogni fotogramma salvato come file immagine a parte. Esportate una sequenza di immagini fisse per applicazioni di animazione e 3D in cui non è possibile importare formati di file video. Potete, ad esempio, esportare una serie di immagini fisse da Adobe Premiere Pro, importarle in Adobe Illustrator per utilizzare la funzionalità Live Trace, quindi riportare la sequenza alterata in Adobe Premiere Pro per ulteriori operazioni di montaggio. Quando esportate una sequenza di immagini fisse, Adobe Premiere Pro numera automaticamente i file delle immagini.

1 Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.

2 Dal menu Formato della finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, scegliete un formato per sequenza di immagini fisse (Windows Bitmap, GIF, Targa o TIFF).

Se scegliete un formato video o GIF con animazione, tutti i fotogrammi verranno esportati nello stesso file.

3 Dalla timeline sotto l'area di visualizzazione, scegliete l'intervallo da esportare.

4 Fate clic su Video, quindi specificate le opzioni desiderate.

5 Fate clic su OK.

Viene aperto Adobe Media Encoder, con il lavoro inserito nella coda di elaborazione.

6 Potete impostare un percorso diverso da quello predefinito in cui esportare tutti i file di immagini fisse. Fate clic sul testo con collegamento nella colonna File di output e digitate un nuovo percorso.

È bene specificare una cartella vuota, in modo da non mescolare i file della sequenza di immagini fisse con altri file.

7 Fate clic su Avvia coda.

Esportazione di file PDF per i commenti

I commenti Clip Notes

Usate Clip Notes per inviare un filmato al quale i revisori possono aggiungere commenti. Quando eseguite il rendering o esportate un filmato al quale dovranno essere aggiunti dei commenti Clip Notes, in un file Adobe PDF viene inserita una copia del filmato o un collegamento allo stesso. Il filmato può essere in formato Windows Media (solo per Windows) o QuickTime.

Gli indicatori di composizione (After Effects) e di sequenza (Adobe Premiere Pro) vengono inclusi nel filmato come commenti e potete, ad esempio, usarli per porre domande ai revisori o richiedere commenti su spezzoni specifici del filmato.

Nota: *quando create un filmato da esaminare in Clip Notes, potete specificare le impostazioni FTP nella scheda Altri della finestra di dialogo delle impostazioni di esportazione per inserire automaticamente il file PDF in un server FTP e scambiare comodamente file e commenti.*

Quando i revisori aprono il file PDF, possono riprodurre il filmato e inserire dei commenti. Ogni commento è associato a un indicatore orario specifico nel filmato.

I revisori potranno, quindi, esportare i commenti su un file e inviarlo al mittente. Una volta importati, i commenti del revisore vengono visualizzati nel campo dei commenti degli indicatori inseriti nel pannello Timeline.

Per visualizzare il file PDF, il revisore deve disporre di Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional o Adobe Reader (versione 7.0.5 o successiva). Adobe Reader è disponibile gratuitamente dal sito Web Adobe.

Nota: *per impedire che i commenti vengano associati a spezzoni errati del filmato, evitate di modificare la sequenza o la composizione finché non avete importato tutti i commenti Clip Notes correlati.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Scaricate Adobe Reader

Esportare un PDF di Clip Notes

Potete esportare il filmato in un file PDF per chiedere ai collaboratori di commentarlo usando Clip Notes. Per vedere un video sull'uso di Clip Notes, consultate il sito www.adobe.com/go/vid0254_it.

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni per l'esportazione Clip Notes, consultate "Impostazioni di esportazione di Clip Notes" a pagina 471.

1. Selezionate una sequenza in un pannello Timeline e scegliete File > Sequenza > Adobe Clip Notes.
2. Nell'area Impostazioni per l'esportazione, specificate le seguenti opzioni:

Formato Selezionate Clip Notes QuickTime o Clip Notes Windows Media (solo Windows).

Nota: *il formato QuickTime consente di visualizzare qualsiasi commento apportato in Adobe Premiere Pro ai rispettivi fotogrammi nel lettore incluso nel PDF di Clip Notes.*

Predefinito basato su standard di trasmissione, velocità dati, proporzioni e qualità.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazioni di esportazione di Clip Notes" a pagina 471

www.adobe.com/go/vid0254_it

Aggiungere i commenti Clip Notes

1. Aprite il file PDF generato dalla funzione Clip Notes in Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional o Adobe Reader (versione 7.0.5 o successiva).
2. Se richiesto, specificate una preferenza nella finestra di dialogo Gestisci affidabilità dei contenuti multimediali. Se viene richiesta una password, digitatela e fate clic su OK. Se viene visualizzata una finestra di dialogo Istruzioni, leggete le istruzioni e fate clic su OK.

Nota: *potete visualizzare le istruzioni in qualsiasi momento facendo clic sul pulsante Visualizza istruzioni* .

3 Immettete il vostro nome nel campo Nome revisore. Questo nome comparirà nei commenti.

4 Analizzate i vari fotogrammi e aggiungete i vostri commenti.

- Per visualizzare un fotogramma specifico, usate i comandi per la riproduzione del lettore multimediale.
- Per passare a un altro commento, selezionatelo nel menu Vai a o fate clic sul pulsante Passa al commento precedente o Passa al commento successivo .
- Per aggiungere un commento, fate clic sul pulsante Aggiungi commento e inserite il vostro commento.
- Per salvare i commenti, fate clic sul pulsante Salva commento .
- Per eliminare un commento, passate al commento in questione e fate clic sul pulsante Elimina commento .

Con Clip Notes il commento viene preceduto automaticamente dal nome del revisore corrente e dal codice di tempo. Potete aggiungere un vostro commento a un fotogramma che già contiene commenti di altri revisori. Si tratta di una funzione utile per rispondere a domande immesse nel campo dei commenti di un indicatore.

5 Al termine, fate clic sul pulsante Esporta. Il file di commento è in formato XFDF. Quando questo file viene importato in After Effects o Premiere Pro da chi ha richiesto la revisione, i commenti compaiono come marcatori.

6 Se richiesto dal vostro software di posta elettronica (ad esempio Microsoft Outlook), redigete e inviate il messaggio e-mail a cui è allegato il file di commenti Clip Notes.

Nota: *se al momento della creazione del file PDF di Clip Notes era stato specificato un indirizzo di posta elettronica nel campo Commenti a, il software di posta elettronica lo segnala.*

Importare commenti Clip Notes

I commenti di Clip Notes compaiono come marcatori di sequenza. Se importate più di un PDF di Clip Notes, i commenti relativi allo stesso fotogramma vengono visualizzati in un singolo marcatore, e ogni commento ha inizio su una nuova riga nella finestra di dialogo Marcatore.

1 Selezionate una sequenza in un pannello Timeline e scegliete File > Importa commenti Clip Notes.

2 Selezionate il file XFDF contenente i commenti da importare e fate clic su Apri. I file di commento Clip Notes utilizzano l'estensione .xfdf.

Ogni commento diventa un marcatore nel corrispondente righello temporale della sequenza. Fate doppio clic su un marcatore di sequenza per visualizzarne il commento. Consultate "Aggiungere commenti, capitoli e collegamenti ai marcatori di sequenza" a pagina 211.

Evitate di modificare la sequenza sottoposta a revisione fino a quando avete importato tutti i relativi commenti di Clip Notes. Se modificate la sequenza dopo aver esportato un file PDF di Clip Notes ma prima di aver importato i commenti completi, questi non compariranno nei punti esatti della sequenza. Inoltre, poiché i marcatori di sequenza di Clip Notes non si sposteranno con i montaggi con scarto, è meglio eseguire il montaggio cominciando dall'ultimo marcatore di sequenza di Clip Notes, lavorando attraverso i marcatori di sequenza procedendo all'indietro verso l'inizio della timeline.

Esportazione per DVD, disco Blu-ray o CD

L'esportazione per DVD, disco Blu-ray o CD

Potete esportare sequenze complete o parziali in file formattati per la creazione e la masterizzazione di CD, videoCD, DVD e dischi Blu-ray. In alternativa, potete esportare in Encore per creare DVD con menu o masterizzare direttamente dischi senza menu. Per vedere un video sull'esportazione in Adobe Encore, consultate il sito www.adobe.com/go/vid0257_it. Per ulteriori informazioni sul formato DVD, consultate www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvd_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.adobe.com/go/lrvid4076_pr_it

Creare DVD usando Adobe Premiere Pro e Adobe Encore

www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvd_it

Scelta dei formati di file per vari dischi

Quando esportate un file dalla finestra di dialogo Impostazioni di esportazione per creare un DVD o un disco Blu-ray, selezionate il formato adatto al supporto di destinazione. Per DVD a uno o due livelli, selezionate MPEG2-DVD. Per dischi Blu-ray a uno o due livelli, selezionate MPEG2 Blu-ray oppure H.264 Blu-ray.

Selezionate l'impostazione predefinita per un determinato formato a seconda dello spazio disponibile sul supporto di destinazione e delle esigenze del pubblico finale.

Creare un DVD, un disco Blu-ray o un file SWF

Potete creare dischi DVD o Blu-ray inviando le sequenze da Adobe Premiere Pro ad Encore, mediante Adobe Dynamic Link.

Nota: *Prima di iniziare, verificate che Encore sia installato nello stesso computer di Adobe Premiere Pro.*

1. Selezionate in una timeline di Adobe Premiere Pro la sequenza da inviare ad Encore.
2. (Facoltativo) Aggiungete eventuali marcatori capitolo di Encore. Consultate "Aggiungere marcatori capitolo di Encore" a pagina 212.
3. (Facoltativo) Se state producendo una sequenza per output SD con clip ad alta risoluzione (ad esempio HD, 4 K o 2 K), prima di utilizzare Dynamic Link per inviare la sequenza a Encore per l'authoring di DVD selezionate Qualità rendering massima. Questo non è applicabile alle sequenze HD in cui viene utilizzato Dynamic Link per l'authoring di dischi Blue-ray. Consultate Qualità rendering massima, nell'argomento della Guida "Impostazioni generali" a pagina 149.
4. Scegliete File > Adobe Dynamic Link > Invia a Encore.
5. Nella scheda Base della finestra di dialogo Nuovo progetto, digitate il nome del disco nel campo Nome.
6. (Facoltativo) Se non desiderate usare il percorso predefinito, fate clic su Sfoglia e individuate il percorso del progetto Encore.
7. Nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, selezionate il nome della modalità di authoring desiderata.

I set di opzioni disponibili nell'area Impostazioni e nella scheda Avanzate dipendono dalla modalità di authoring, Blu-ray o DVD.

Nota: *In Encore, nella finestra di dialogo Impostazioni progetto, potete modificare la modalità di authoring in qualsiasi momento.*

8 (Facoltativo) Fate clic su Avanzate e selezionate le impostazioni di trascodifica desiderate.

9 Fate clic su OK.

Una barra di avanzamento indica lo stato della generazione delle impostazioni di trascodifica. Adobe Premiere Pro avvia Encore. Il pannello Progetto di Encore contiene il progetto e la timeline di Adobe Premiere Pro con collegamento dinamico.

10 Completate la fase di authoring ed esportazione in Encore. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di Encore per l'authoring e la generazione di dischi DVD e Blu-ray e di file SWF, consultate la guida di Encore.

Esportazione di file per la riproduzione da CD-ROM

Per riprodurre i file video e audio da un'unità CD-ROM (anziché da un lettore DVD o Blu-ray), potete codificare il file in un formato riproducibile su computer. Potete creare il file codificato sul disco fisso, quindi masterizzarlo su un supporto per CD registrabile (CD+/-R/RW). Per masterizzare un CD, utilizzate un software specifico di terze parti e un masterizzatore CD.

Codificate i file in modo che non superino la capacità di memorizzazione del CD di destinazione, ossia 650 MB o 700 MB. Tuttavia, per essere certi che i file vengano riprodotti correttamente, codificateli anche tenendo conto dell'hardware e del software di cui dispone il vostro pubblico. Impostate la velocità dati su un valore sufficientemente basso in modo che la dimensione del file rientri nella capacità del CD, ma che allo stesso tempo sia tale da garantire una riproduzione fluida su diversi sistemi. Inoltre, la velocità dati deve essere sufficientemente bassa da poter essere usata con eventuali unità CD-ROM di vecchia generazione o computer con processori (CPU) lenti.

Esportazione di file per la riproduzione di Video CD (solo Windows)

Il formato Video CD (VCD) consente la riproduzione dei video sui computer o i lettori che supportano lo standard Video CD. Il vantaggio del formato Video CD consiste nel fatto che può essere creato usando il software adatto e un masterizzatore CD; non occorre disporre di un masterizzatore di DVD. D'altro canto, la qualità di un VCD è simile a quella VHS, molto inferiore quindi rispetto alla qualità dei DVD. Potete creare file Video CD utilizzando i predefiniti MPEG1-VCD in Adobe Media Encoder. Quindi, potete scrivere i file MPEG1 su un CD registrabile mediante un programma per la creazione di VCD. Tuttavia, data la diffusione e la convenienza dei supporti, dei masterizzatori e dei lettori di DVD, il formato VCD è ora in minore richiesta rispetto al passato.

Esportare file per DVD, Blu-ray, videoCD (solo Windows), super videoCD o CD-ROM

1 Selezionate la sequenza contenente il materiale da esportare.

2 Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.

3 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, scegliete una delle seguenti opzioni nel menu Formato:

MPEG2-DVD Esportazione per un programma di masterizzazione o creazione di DVD.

MPEG2 Blu-ray Esportazione per un programma di masterizzazione o creazione di dischi Blu-ray.

MPEG1 (solo Windows) Esportazione per un programma di authoring e masterizzazione Video CD, selezionando VCD o SVCD dal menu Multiplexing.

MPEG2 (solo Windows) Esportazione per un programma di authoring e masterizzazione SVCD, selezionando SVCD dal menu Multiplexing.

Nel menu Predefinito viene visualizzato il predefinito del formato.

4 Impostate l'intervallo da esportare mediante i cursori che si trovano sotto l'area di visualizzazione.

5 (Facoltativo) Potete modificare le impostazioni del predefinito scegliendo opzioni nei pannelli Filtri, Video, Audio, Multiplexer e Altri.

6 (Facoltativo) Per salvare un predefinito con impostazioni modificate, in modo da poter riutilizzarlo in futuro, fate clic sul Salva predefinito . Quindi digitate un nome per il nuovo predefinito, selezionate Salva impostazioni filtro, Salva altre attività o entrambi. Fate clic su OK.

7 Per cambiare il percorso e il nome file predefiniti, fate clic sul testo con collegamento Nome di output, individuate il percorso desiderato e digitate il nome file. Quindi, fate clic su Salva.

8 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, fate clic su OK.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Esportazione dati con una barra di avanzamento. Viene quindi aperto Adobe Media Encoder, con il lavoro inserito nella coda di codifica.

9 Fate clic su Avvia coda.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Creare un DVD, un disco Blu-ray o un file SWF" a pagina 486

Esportazione di progetti per altre applicazioni o per l'archiviazione

L'esportazione di progetti per altre applicazioni o per l'archiviazione

Potete esportare un file di dati che descrive il progetto e consente di ricrearlo con i rispettivi oggetti multimediali o utilizzando un altro sistema di montaggio. Adobe Premiere Pro esporta i dati del progetto come file EDL (Edit Decision List).

Esportare un progetto come file EDL

Con Adobe Premiere Pro potete esportare il progetto come lista decisionale di montaggio (EDL, Editing Decision List) in formato CMX3600. Si tratta del formato più diffuso e affidabile tra tutti i formati EDL.

Quando impostate un progetto in Adobe Premiere Pro dal quale dovrete esportare una lista EDL, accertatevi che siano soddisfatti i criteri elencati di seguito.

- Le liste EDL funzionano in modo ottimale con i progetti che contengono non più di una traccia video,due tracce audio stereo e nessuna sequenza nidificata. Le liste EDL garantiscono inoltre l'integrità di gran parte delle transizioni standard, dei fermi fotogramma e delle variazioni di velocità delle clip.
- Acquisite e archiviate tutto il materiale sorgente con il codice di tempo corretto.
- Il controllo del dispositivo di acquisizione (ad esempio, scheda di acquisizione o porta FireWire) deve utilizzare il codice di tempo.
- Prima di iniziare le riprese,assicuratevi che le videocassette abbiano un numero di bobina univoco e siano state formattate con il codice tempo.

1 Aprite o salvate il progetto da esportare come lista EDL.

2 Controllate che un pannello Timeline sia aperto e scegliete File > Esporta > Esporta in EDL.

3 Nella finestra di dialogo Esportazione EDL, specificate le tracce video e audio da esportare.

Potete esportare una traccia video e fino a quattro canali audio oppure due tracce stereo.

4 Specificate un nome e una posizione per il file EDL e fate clic su Salva.

5 Fate clic su OK.

Esportazione di file AAF

Il formato AAF (Advanced Authoring Format) è un formato di file multimediale che consente lo scambio di metadati e oggetti multimediali digitali tra piattaforme, sistemi e applicazioni di tipo diverso. Applicazioni di authoring che supportano il formato AAF, quali la famiglia di prodotti per il montaggio Avid Media Composer(solitamente denominati "Avid Media Composer") leggono e scrivono i dati in file AAF. AAF è uno standard di interscambio file ampiamente diffuso per il montaggio video.

Il comando di Adobe Premiere Pro per l'esportazione in formato AAF consente di esportare file di progetti AAF contenenti dati relativi a clip, sequenze e montaggio.

Accertatevi che il progetto da esportare sia conforme alle specifiche AAF generali e compatibile con un prodotto Avid Media Composer. Considerate quanto segue:

- I file AAF esportati da Adobe Premiere Pro sono compatibili con la famiglia di prodotti di montaggio Avid Media Composer. Tali file AAF non sono stati testati con altri moduli di importazione AAF.
- Le transizioni possono apparire solo tra due clip e non devono essere adiacenti all'inizio o alla fine di una clip. La lunghezza di ogni clip deve essere almeno uguale alla lunghezza della rispettiva transizione.
- Se una clip ha due transizioni (una sull'attacco e una sullo stacco), la lunghezza della clip deve essere almeno uguale alla somma delle lunghezze delle due transizioni.
- Quando assegnate un nome alle clip e alle sequenze in Adobe Premiere Pro, evitate di usare caratteri speciali, caratteri accentati o caratteri che possano in qualche modo compromettere l'analisi di un file XML. Alcuni caratteri da evitare sono /, >, <, ® e ü.
- Dopo l'esportazione da Adobe Premiere Pro e l'importazione in Avid Media Composer, i file AAF non vengono ricollegati automaticamente al materiale filmato originale. Per ristabilire il collegamento, usate l'opzione per l'importazione in batch disponibile in Avid Media Composer.

Esportare un progetto come file AAF (solo Windows)

1 Scegliete Progetto > Esporta progetto in formato AAF.

2 Se richiesto di salvare il progetto, fate clic su Continua per salvarlo e procedete con l'esportazione.

3 Specificate un nome e una posizione per il file salvato e fate clic su Salva.

4 Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione AAF, selezionate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

Il plug-in AAF

Il plug-in per l'esportazione in formato AAF esegue la conversione dei progetti di Adobe Premiere Pro come riportato di seguito:

Video e audio mono/stereo "cut-only" Il plug-in supporta pienamente questi elementi di un progetto. Il plug-in non esegue la conversione di panning, guadagno e variazioni del livello audio, né dell'audio surround 5.1. I canali audio stereo vengono scissi in due tracce nella sequenza Avid Media Composer.

Velocità delle clip Il plug-in esegue la conversione delle variazioni di velocità delle clip video (lento, veloce, indietro) nell'unico effetto supportato in Avid Media Composer, l'effetto movimento (Motion Effect). Viene convertita anche

la velocità delle clip applicata alle sequenze nidificate. In Avid Media Composer non è disponibile un'opzione equivalente all'effetto movimento (Motion Effect) per quanto riguarda l'audio. Se la modifica di velocità rende la clip audio più lunga dell'oggetto multimediale sorgente, il plug-in dilata la clip audio portandola alla stessa lunghezza del resto dell'oggetto multimediale sorgente. Il plug-in inizia in corrispondenza del tempo iniziale e riempie lo spazio vuoto. Potete intervenire su queste parti della sequenza manualmente nel sistema di montaggio di Avid.

File acquisiti in batch o ridigitalizzati Il plug-in conserva il nome del nastro specificato nel file AAF. Potete usare la funzionalità di registrazione batch (Batch Record) disponibile in Avid Media Composer per riacquisire l'oggetto multimediale dal nastro.

Materiale filmato di varie dimensioni Il plug-in esporta il progetto a piena risoluzione. Con l'importazione però tutto il metraggio viene ridimensionato in base alla risoluzione specificata nel progetto Avid.

Sequenze nidificate Il plug-in ricostruisce la composizione master a partire dalle sequenze nidificate seguendo un andamento ricorsivo, dal momento che Avid Media Composer non supporta il collegamento con le sequenze nidificate). Nel file AAF non ci sarà quindi alcun collegamento tra la composizione master e le sequenze nidificate.

Titoli Il plug-in converte i titoli in oggetti multimediali non in linea in Avid Media Composer.

Gerarchia dei raccoglitori Avid Media Composer colloca tutti gli elementi in un unico raccoglitore. I progetti composti da più raccoglitori vengono convertiti in un raccoglitore unico.

File di grafica Il plug-in salva un riferimento a tutti i file originali, tuttavia in Avid Media Composer la compatibilità è limitata ai formati che supporta. Consultate la documentazione di Avid Media Composer per informazioni sui formati di file di grafica supportati.

Elementi del progetto Il plug-in converte le clip sintetiche, come ad esempio Barre e toni, Video nero, Mascherino colore e Contatore universale, in oggetti multimediali non in linea.

Marcatori di sequenze e clip Il plug-in converte tutti i marcatori di sequenza (eccetto i marcatori di attacco e stacco sequenza) in segnaposto sulla traccia del codice di tempo (TC1) in Avid Media Composer. I campi Capitolo, URL e Fotogramma di destinazione non sono convertiti, perché non esistono corrispondenti in Avid Media Composer. Il plug-in converte i marcatori di clip in marcatori di segmenti in Avid Media Composer.

Nota: *Il plug-in per l'esportazione in formato AAF ignora i marcatori che si trovano oltre la fine della sequenza.*

Posizione dell'indicatore del tempo corrente Nel file esportato, l'indicatore del tempo corrente mantiene la posizione che aveva in origine, ma solo se tale posizione rientra nella durata della sequenza. In caso contrario, l'indicatore del tempo corrente viene collocato alla fine della sequenza Avid Media Composer.

Clip raggruppate Dopo l'importazione tutte le clip raggruppate vengono separate e trattate singolarmente.

Transizioni ed effetti Le transizioni e gli effetti esportati da Adobe Premiere Pro in formato AAF sono identificati in modo univoco in Avid Media Composer. Per reperire una tabella delle transizioni e degli effetti supportati, consultate il sito Web Adobe.

Archiviazione

Project Manager di Adobe Premiere Pro può facilitare e snellire il flusso di lavoro riducendo le dimensioni del progetto e raggruppando i file associati al progetto.

Project Manager consente di creare una versione del progetto, denominata *progetto tagliato*, che fa riferimento solo al materiale usato nelle sequenze. Inoltre, potete specificare quali sequenze includere nel progetto tagliato; non è infatti necessario includerle tutte. I progetti tagliati vengono salvati con un nome univoco nel formato di file standard del progetto Adobe Premiere Pro (.prproj).

Nel progetto tagliato i riferimenti dei file vengono modificati in modo che il progetto faccia riferimento solo alle parti di elementi di metraggio (incluse le clip non in linea) usate nelle sequenze. Con Project Manager è possibile copiare le parti che interessano dei file multimediali sorgente e che serviranno da file sorgente del progetto tagliato; oppure nel progetto tagliato gli elementi del metraggio possono essere elencati come non in linea, cosicché possiate acquisirli da videoregistratore. (Quest'ultimo metodo risulta utile quando si utilizza un flusso di lavoro di montaggio offline/online, in cui sostituirete il metraggio di bassa qualità usato per il montaggio con il metraggio di alta qualità usato per l'esportazione). Con entrambi i metodi i requisiti di spazio del progetto risultano ridotti in quanto utilizzerete solo i file multimediali necessari per creare ed esportare le sequenze del progetto; i file multimediali sorgente potranno così essere archiviati o eliminati.

Project Manager è utile anche per rendere compatto, o *raggruppare*, un progetto. Con il raggruppamento dei file il progetto corrente e tutti i file multimediali associati vengono copiati in una singola ubicazione. Questa funzione è utile quando dovete raccogliere tutti i file memorizzati in varie ubicazioni e preparare un progetto da condividere o archiviare.

Quando create un progetto tagliato e relativi file sorgente, tenete a mente quanto segue. Project Manager copia solo parti del metraggio sorgente usato nelle sequenze, tuttavia è possibile specificare il numero di fotogrammi extra, o *maniglie*, che il nuovo metraggio comprende, cosicché possiate apportare ulteriori piccole modifiche al progetto tagliato. Il nuovo filmato conserva il codice di tempo e il numero di bobina del filmato acquisito originale. Se una o più clip secondarie del progetto condividono fotogrammi con un'altra clip secondaria, Project Manager crea un file di filmato contenente solo i fotogrammi condivisi. Project Manager copia anche le sequenze di immagini fisse usate nel progetto originale. Anche immagini fisse, titoli e materiale generato, come le barre colorate e i contatori, vengono conservati ma non tagliati. Le clip non in linea vengono tagliate.

Quando tagliate o raggruppate un progetto, potete specificare se il nuovo progetto debba conservare clip non usate del progetto originario.

Nota: *Project Manager conserva tutti i fotogrammi chiave degli effetti e i marcatori di clip esistenti oltre ad attacchi e stacchi della clip tagliata.*

Tagliare o copiare un progetto

1 Scegliete Progetto > Project Manager.

2 Nel riquadro Sorgente della finestra Project Manager, selezionate la casella corrispondente a ogni sequenza da includere nel progetto tagliato. Per selezionare tutte le caselle, tenete premuto Maiusc e fate clic su una delle caselle.

3 Selezionate una delle seguenti opzioni:

Crea nuovo progetto con taglio Per creare una nuova versione del progetto corrente, che faccia riferimento solo alle riprese usate nelle sequenze selezionate.

Raccogli e copia i file in una nuova posizione Per copiare e raccogliere le riprese usate nelle sequenze selezionate.

Nota: *Con Project Manager non viene effettuata la copia e la raccolta delle composizioni After Effects collegate in modo dinamico a un progetto di Adobe Premiere Pro. Tuttavia con Project Manager la clip Dynamic Link viene salvata nel progetto tagliato come clip non in linea.*

4 Se disponibili, selezionate le seguenti opzioni.

Nota: *Le opzioni disponibili dipendono dall'opzione selezionata al passaggio precedente.*

Escludi clip non usate Indica che Project Manager non deve includere, o copiare, nel progetto originale il materiale non usato.

Rendi non in linea Indica a Project Manager di designare come "non in linea" tutti i filmati che vengono riacquisiti. Quando selezionate questa opzione, Project Manager conserva i nomi delle bobine e i codici di tempo per semplificare

l'acquisizione in batch. Questa opzione è molto utile se nel progetto originale avete incluso filmati a bassa risoluzione o se state archiviando un progetto. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Crea nuovo progetto con taglio. La selezione di questa opzione non influirà sui file MXF, dato che i rispettivi nomi di bobine rimarranno vuoti e poiché questo supporto non può essere riacquisito in batch.

Nota: *Quando riacquisite una ripresa usando clip non in linea di un progetto tagliato, le clip sorgenti che non corrispondono alle attuali impostazioni della sequenza sono riacquisite con le impostazioni originali. Per evitare questa situazione, fate clic su Ignora impostazioni clip nella finestra Acquisizione in batch e specificate le impostazioni desiderate per tutte le clip acquisite. È molto raro tuttavia dover ricorrere a questa opzione per l'acquisizione di filmati DV.*

Includi maniglie Indica il numero di fotogrammi da conservare prima dell'attacco e dopo lo stacco di ciascuna clip tagliata. Ad esempio, un valore paria 30 significa che vengono conservati 30 fotogrammi prima dell'attacco e 30 fotogrammi dopo lo stacco. Le maniglie forniscono fotogrammi aggiuntivi che permettono di apportare piccole regolazioni ai punti di montaggio di un nuovo progetto.

Includi file di anteprima Indica che gli effetti sottoposti a rendering nel progetto originale rimangono tali anche nel nuovo progetto. Quando questa opzione non è selezionata, il nuovo progetto occupa meno spazio su disco, ma gli effetti non sono sottoposti a rendering. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Raccogli e copia i file in una nuova posizione.

Includi file audio conformi Garantisce che l'audio reso conforme nel progetto originale rimanga tale anche nel nuovo progetto. Quando questa opzione non è selezionata, il nuovo progetto occupa meno spazio su disco, ma Adobe PremierePro deve rendere nuovamente conforme l'audio all'apertura del progetto. L'opzione è disponibile solo se avete selezionato Raccogli e copia i file in una nuova posizione.

Rinomina i file multimediali secondo i nomi delle clip Rinomina i file dei filmati copiati con gli stessi nomi delle clip acquisite. Selezionate questa opzione se rinominate le clip acquisite nella finestra Progetto e volete che i file dei filmati copiati abbiano lo stesso nome (i file acquisiti che importate, in modo particolare quelli acquisiti utilizzando la ricerca delle scene, potrebbero non avere nomi significativi, potreste quindi desiderare rinominarli dall'interno della finestra Progetto). Questa opzione garantisce l'aggiornamento del nome del file del filmato acquisito effettivo in base al nuovo nome dato nella finestra Progetto, semplificando notevolmente l'organizzazione dei file di filmato. La selezione di questa opzione per un file MXF non modificherà il nome clip utente nel codice XML del file, ma cambierà il nome file della clip copiata per il progetto con taglio, in modo che corrisponda al nome della clip nel pannello Progetto.

Nota: *Se rinominate le clip acquisite e quindi selezionate l'opzione Rendi non in linea, il susseguente progetto copiato conserva e mostra il nome di file originale e non il nuovo nome.*

Destinazione progetto Specifica la posizione in cui verranno salvati i file specificati. Fate clic su Sfoglia per spostarvi in una posizione diversa da quella predefinita. Quando create un progetto tagliato, Project Manager crea una cartella denominata "Trimmed_*[Nome progetto]*" e salva in questa cartella il progetto tagliato e i file che avete specificato, quali i file di metraggio tagliati. Quando copiate un progetto, Project Manager crea una cartella denominata "Copied_*[Nome progetto]*" e copia in questa cartella l progetto, i file di metraggio e gli altri file che avete specificato.

Nota: *Se esiste già una cartella con lo stesso nome del progetto che state tagliando, Project Manager aggiunge un numero al nome. Ad esempio, i progetti successivi con nome identico avranno le seguenti estensioni: "_001, _002,_003, _004,...."*

Spazio su disco Mostra un confronto tra le dimensioni dei file del progetto corrente e le dimensioni stimate dei file tagliati o copiati. Fate clic su Calcola per aggiornare i valori stimati.

5 Fate clic su OK.

Quando si taglia una progetto o si copiano e raccolgono i file, Project Manager non crea una struttura di file MXF conforme al formato P2 per i file che provengono da una sorgente P2.

Esportazione su pellicola o videocassetta

L'esportazione su videocassetta

Potete registrare la sequenza sottoposta a montaggio su videocassetta direttamente dal computer, ad esempio, per creare una videocassetta master. Nella fase iniziale di ciascuna nuova sequenza dovete specificare il formato e la qualità della videocassetta nell'area Modalità di montaggio della finestra di dialogo Nuova sequenza.

Potete registrare una sequenza direttamente su videocassetta sui seguenti dispositivi (videoregistratori o videocamere) nel modo specificato:

Dispositivi DV su Windows o Mac OS con connessione FireWire tra il dispositivo e il computer.

Dispositivi HDV solo su Windows con connessione FireWire tra il dispositivo e il computer.

Dispositivi HD su Windows o Mac OS, a condizione che il computer disponga di una scheda di acquisizione HD supportata, con connessioni per i componenti SDI o HD. L'acquisizione e l'esportazione di video HD richiedono anche il controllo del dispositivo seriale. Per ulteriori informazioni, consultate il manuale del fornitore della soluzione in uso.

Dispositivi analogici su Windows o Mac OS, a condizione che il computer disponga di scheda di acquisizione, convertitore, camcorder o videoregistatore in grado di convertire la sequenza in un formato analogico registrabile dal dispositivo. Questa conversione viene consentita dalla maggior parte delle videocamere DV, HDV e HD, da tutti i videoregistratori DV, HDV e HD, da alcune schede di acquisizione e da alcuni convertitori. Per alcune videocamere digitali è richiesta prima la registrazione della sequenza su videocassetta digitale, quindi la riproduzione di quest'ultima sulla videocamera digitale per consentire la copia su un videoregistratore analogico.

Per il controllo dei dispositivi durante l'esportazione su dispositivi analogici, è necessario inoltre che sia installato un apposito modulo di controllo.

Molte schede di acquisizione video includono un software plug-in compatibile e un comando di menu per la registrazione su videocassetta. Se le opzioni visualizzate sono diverse da quelle qui descritte, consultate la documentazione della scheda di acquisizione video o del plug-in per individuare il metodo di esportazione su videocassetta più efficace.

***Nota:** prima di esportare una sequenza, assicuratevi che tutte le clip contenute siano in linea.*

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"La configurazione del sistema" a pagina 44

"Configurare il controllo dispositivo" a pagina 65

Preparazione per l'esportazione su videocassetta DV

Prima di cominciare, assicuratevi che il dispositivo di registrazione (videocamera o videoregistratore) sia collegato al computer tramite una connessione FireWire.

Per assegnare al videoregistratore un tempo aggiuntivo prima dell'inizio e dopo la fine della sequenza video, aggiungete un video nero prima e dopo la sequenza nella finestra Timeline. Se intendete affidare la duplicazione delle videocassette a un laboratorio di postproduzione, aggiungete almeno 30 secondi di barre colorate e toni all'inizio del programma, per facilitare la calibrazione video e audio. Consultate "Creare barre colorate e un tono di 1 kHz" a pagina 170.

1 Collegate il dispositivo al computer, accendetelo e impostatelo su VTR, VCR o riproduzione.

2 Avviate Adobe Premiere Pro e aprite il progetto.

3 Scegliete Sequenza > Impostazioni sequenza e fate clic su Impostazioni di riproduzione.

4 Nell'area Esportazione della finestra di dialogo Impostazioni riproduzione, specificate il formato appropriato nel menu Dispositivo esterno. Scegliete una delle impostazioni seguenti e fate clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Preferenze.

DV 29,97i (720 x 480) Imposta DV NTSC, che utilizza una base temporale di 29,97 fps e campi interlacciati.

DV 25i (720 x 576) Imposta DV PAL, che utilizza una base temporale di 25 fps e campi interlacciati.

DV 23,976i Imposta DV 24P (24 fotogrammi progressivi) o 24PA (24 fotogrammi progressivi avanzati), che utilizza una base temporale di 23,976 e campi interlacciati (che diventano fotogrammi progressivamente acquisiti utilizzando lo schema pulldown).

5 Selezionate un metodo di conversione 24p.

6 Chiudete gli altri programmi in esecuzione sul computer.

Il computer è ora pronto per esportare la sequenza direttamente su videocassetta.

Esportare una sequenza su videocassetta con controllo dispositivo

Prima di esportare su videocassetta con l'opzione Controllo dispositivi, accertatevi che sia il computer sia la videocamera o il videoregistratore siano configurati correttamente per l'acquisizione video tramite il controllo del dispositivo (consultate "Configurare il controllo dispositivo" a pagina 65).

Se l'attrezzatura è dotata di un proprio plug-in software compatibile con Adobe Premiere Pro, le opzioni di Controllo dispositivi visualizzate potrebbero discostarsi da quelle qui descritte. (Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione del dispositivo in uso.)

Per esportare una sequenza su un dispositivo HDV, dovete prima transcodificarla nel formato HDV. In Adobe Premiere Pro questa transcodifica viene effettuata automaticamente immediatamente prima dell'esportazione della sequenza sul dispositivo HDV.

Nota: *potete esportare su una videocassetta di un dispositivo HDV solo in Windows e solo con controllo del dispositivo su FireWire.*

1 Accertatevi che il videoregistratore sia acceso e la cassetta inserita correttamente. Se necessario, prendete nota del codice di tempo corrispondente al punto dal quale iniziate a registrare (in questo caso, dovete procurarvi una cassetta con segnalazione dei codici di tempo. Consultate "Preregistrare o sostituire un codice di tempo su un nastro" a pagina 86.)

2 Attivate la sequenza da esportare e posizionate la barra dell'area di lavoro sopra la sezione di sequenza da esportare.

Per posizionare la barra dell'area di lavoro sull'intera sezione visibile nel pannello Timeline, fate doppio clic sullo spazio appena sotto il righello temporale. Per visualizzare l'intera sequenza, premete il tasto barra rovesciata (\).

3 Scegliete File > Esporta > Esporta su cassetta.

4 Perché Adobe Premiere Pro possa controllare il videoregistratore, selezionate Attiva dispositivo di registrazione ed effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per specificare un particolare fotogramma sulla videocassetta dal quale iniziare la registrazione, selezionate Assembla a codice di tempo e digitate il punto di attacco. Se non selezionate questa opzione, la registrazione partirà dalla posizione corrente della cassetta.
- Per sincronizzare il codice di tempo di un dispositivo con l'inizio della registrazione, selezionate Ritarda inizio filmato e digitate il numero di quarti di fotogramma da anteporre all'inizio del filmato. Alcuni dispositivi richiedono un ritardo tra il momento in cui viene ricevuto il comando di registrazione e il momento in cui inizia la riproduzione del filmato sul computer.

- Affinché Adobe Premiere Pro riavvolga la cassetta prima dell'ora di inizio specificata in modo che il videoregistratore possa raggiungere una velocità costante, selezionate Preroll e digitate il numero di fotogrammi da riprodurre prima dell'inizio della registrazione. Per molti videoregistratori sono sufficienti 150 fotogrammi.

5 Nella sezione Opzioni, selezionate una delle seguenti opzioni:

Interrompi dopo fotogrammi saltati Termina automaticamente l'esportazione se un numero specificato di fotogrammi non viene esportato correttamente. Specificate il numero nella casella.

Segnala fotogrammi saltati Genera un rapporto di testo che segnala i fotogrammi saltati.

Rendering audio prima di esportare Impedisce alle sequenze contenenti effetti audio complessi di determinare fotogrammi saltati durante l'esportazione.

6 Fate clic su Registra, oppure per i dispositivi HDV fate clic su Rendering e registrazione.

Se eseguite l'esportazione su un dispositivo HDV, viene visualizzata una finestra di dialogo di rendering contenente una barra di avanzamento in cui viene mostrato l'andamento della transcodifica in HDV. In genere, l'esportazione su videocassetta ha inizio quando la transcodifica raggiunge il 50% del completamento.

7 Se non intendete effettuare altre registrazioni dopo la comparsa del messaggio Registrazione riuscita nell'opzione Stato, fate clic su Annulla per chiudere la finestra di dialogo Esporta su cassetta.

Nota: *se desiderate usare l'opzione Controllo dispositivi ma questa non è disponibile, fate clic su Annulla. Scegliete Modifica > Preferenze, fate clic su Controllo dispositivi, verificate che il dispositivo in uso sia configurato correttamente e fate clic su OK. A questo punto, riprovate a registrare su cassetta.*

Esportare una sequenza su videocassetta senza controllo del dispositivo

Potete esportare su videocassetta senza attivare il controllo del dispositivo gestendo i controlli di riproduzione in Adobe Premiere Pro e quelli di registrazione sul dispositivo.

Nota: *potete esportare su una videocassetta di un dispositivo HDV solo in Windows e solo con il controllo del dispositivo.*

1 Attivate la sequenza da esportare.

2 Verificate che la sequenza venga riprodotta sul videoregistratore o sulla videocamera. In caso contrario, rivedete le fasi di preparazione per l'esportazione su videocassetta (consultate "Preparazione per l'esportazione su videocassetta DV" a pagina 493) o consultate la documentazione del dispositivo analogico.

3 Verificate che il videoregistratore sia in modalità di registrazione/pausa e che la cassetta sia riavvolta nella posizione di inizio della registrazione.

4 Posizionate l'indicatore del tempo corrente all'inizio della sequenza o dell'area di lavoro, a seconda delle necessità.

5 Premete il tasto di registrazione o pausa sul dispositivo, per attivare la modalità di registrazione.

6 Premete il pulsante Riproduci nel monitor Programma.

7 Al termine del programma, premete il pulsante di interruzione nel monitor Programma, quindi il tasto di interruzione sul dispositivo.

Creazione di pellicole cinematografiche

Se desiderate visualizzare il progetto finito da una pellicola cinematografica, pianificate il flusso di lavoro con molta attenzione. Potete impiegare un processo di *matchback*, in base al quale effettuate le riprese su pellicola, trasferite su video e conformate il negativo della pellicola alle vostre operazioni di montaggio. In alternativa, potete girare e montare il video, quindi trasferire il progetto terminato su pellicola. Generalmente, è consigliabile effettuare le riprese in formato ad alta definizione, magari a 24 fps, la stessa frequenza fotogrammi delle pellicole cinematografiche. In ogni caso, tenete presente che i formati video e pellicola differiscono in modo notevole: ad esempio, la risoluzione dell'immagine, le proporzioni e la frequenza dei fotogrammi. Sviluppate un piano per ridurre queste differenze.

Scegliete attentamente il formato di acquisizione che si adatta meglio alle vostre esigenze sia di produzione che di post-produzione. Gli strumenti di post-produzione a volte richiedono l'acquisizione o la conversione del filmato in formati specifici. Durante l'esportazione dal software di post-produzione, potete stabilire le impostazioni corrette per la pellicola usata. In alternativa, potete decidere il modo migliore per trasferire le decisioni di montaggio in pellicola. Se scegliete di trasferire il video in pellicola, potete utilizzare una struttura in grado di eseguire il trasferimento. La struttura può utilizzare un *registratore di pellicola*, un dispositivo che stampa i fotogrammi video in fotogrammi di pellicola cinematografica. Per determinare la procedura ottimale, prima di iniziare consultate gli addetti presso le strutture di produzione e post produzione.

Esportazione per il Web

L'esportazione per il Web

Al contrario dei supporti di trasmissione o di distribuzione basati su memorizzazione, ad esempio DVD o videocassette, il Web si adatta a una più ampia gamma di standard e dispositivi audio. Mentre un numero crescente di utenti è dotato di una connessione Internet a banda larga, in grado di supportare un contenuto di qualità relativamente elevata, altri possono usare apparecchiature che supportano solo basse velocità di dati e di conseguenza un contenuto di qualità inferiore. Per questo motivo, è spesso necessario esportare il progetto in vari formati, adeguati ai diversi requisiti di visualizzazione del pubblico. Il processo è analogo all'esportazione su vari tipi di supporti fisici, ad esempio VHS e DVD, ma consente una maggiore varietà di scelta.

Le impostazioni di esportazione di Adobe Premiere Pro e di Adobe After Effects contengono impostazioni predefinite per molti ambienti a banda larga, in modo che i file ottenuti siano supportati dai dispositivi utilizzati dal pubblico.

Tipi di distribuzione sul Web

Rispetto ad altri supporti di distribuzione, gli standard Web per la distribuzione di contenuto video e audio sono vari e non compatibili. Il pubblico visualizza il contenuto sul Web utilizzando una grande varietà di configurazioni software e hardware che supportano un'ampia gamma di larghezze di banda dei dati. Per questo motivo numerosi codec sono progettati per creare video web compatibili. Fra le impostazioni di esportazione Adobe Premiere Pro annovera una serie di impostazioni predefinite che vi aiuteranno nella formattazione di un filmato in base alle funzionalità del sistema utilizzato dal pubblico per visualizzarlo. Molti formati utilizzano le seguenti tecnologie:

Video a scaricamento progressivo La riproduzione di un filmato *a scaricamento progressivo* può iniziare prima che sia completamente scaricato. Il software di lettura dei filmati (ad esempio QuickTime Player, Windows Media Player o Real Player) calcola il tempo necessario per il download completo del filmato, quindi inizia la riproduzione una volta scaricata una porzione sufficiente a consentirne la riproduzione senza interruzioni.

Streaming video Gli oggetti multimediali in streaming distribuiscono video sul Web o su un'altra rete senza scaricare un file sul disco rigido, proprio come avviene nella trasmissione televisiva tradizionale. La velocità di trasmissione, e di conseguenza la qualità, di uno streaming video è limitata dalla larghezza di banda della rete o del modem. Durante

lo streaming video sul web, potete impostare velocità di trasmissione più elevate se conoscete il tipo di accesso a Internet del probabile pubblico destinatario (ad esempio, servizio ADSL o modem via cavo). Per garantire versioni adeguate ai limiti di velocità di trasmissione dei vari dispositivi di visualizzazione, potete utilizzare la funzione Pubblico o Alternativi dell'encoder. L'implementazione dello streaming video è più efficace sull'intranet di un ufficio, dove le larghezze di banda ad alta velocità sono più comuni e costanti. I tipi di file FLV, QuickTime, Windows Media e RealMedia includono i formati oggetto multimediale in streaming.

Esportare un file per la distribuzione sul Web

Potete esportare una sequenza totale o parziale come file nei principali formati utilizzati per la trasmissione video sul Web.

❖ Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, specificate le seguenti opzioni:

Per informazioni sull'esportazione dei file, consultate "Flusso di lavoro per l'esportazione dei file" a pagina 457.

Formato Specificate il formato del file multimediale supportato dal vostro host per il Web. I formati disponibili sono H.264, FLV, QuickTime e Windows Media (solo Windows). Per l'esportazione per Google Video, MySpace, Yahoo! Video o YouTube, selezionate H.264.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione in formato FLV, seguite l'esercitazione video Premiere Pro CS3 Essential Training: Exporting To FLV (Esportazione in FLV), nel sito Web lynda.com.

Predefinito Scegliete l'opzione che maggiormente corrisponde alle specifiche del vostro host utilizzato per il Web. Potete personalizzare le impostazioni relative a un'opzione appropriata e salvarle come nuova impostazione predefinita. Le opzioni Google Video, MySpace, Yahoo! Video e YouTube appaiono in questo menu se è selezionato H.264 nel menu Formato.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione di video per siti di social networking, seguite l'esercitazione video Premiere Pro CS3 Essential Training: Exporting To Social Networking Websites (Esportazione per siti Web di social networking), nel sito lynda.com.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Flusso di lavoro per l'esportazione dei file" a pagina 457

Creazione di file FLV

Premiere Pro CS3 Essential Training su lynda.com: Exporting to FLV (Esportazione in formato FLV)

Esportare in formato FLV

lynda.com: Esportazione per siti Web di networking sociale

Spostamento di contenuto da Adobe Premiere Pro ad Adobe Flash e viceversa

Una volta avviato e modificato un video in Adobe Premiere Pro, potete aggiungere alla timeline dei marcatori di sequenze. Se impostate questi marcatori come Punti cue di Flash, li potete usare come punti cue in un'applicazione "rich media". I marcatori di punti cue possono essere di due tipi: per eventi e per navigazione. I marcatori punti cue di tipo navigazione permettono di accedere a specifiche sezioni nei file FLV e di visualizzare il testo su schermo. I marcatori punti cue di tipo evento consentono invece di attivare script di azioni in posizioni specifiche nei file FLV.

Potete esportare un filmato da Adobe Premiere Pro direttamente in formato FLV. Potete scegliere tra diversi predefiniti di Impostazioni esportazione per trovare il miglior compromesso tra la dimensione del file e la qualità audio e video, per il bitrate necessario in base la pubblico o al dispositivo di destinazione. Se esportate il filmato con un canale alfa, potrete facilmente utilizzarlo come livello in un progetto Flash.

Potete quindi importare tale filmato in Adobe Flash per l'uso in siti Web interattivi o in applicazioni mobili. Flash legge i marcatori di sequenza come punti cue per la navigazione o per l'attivazione di eventi. In Flash potete inoltre personalizzare l'interfaccia intorno al video.

In alternativa, poiché Flash può essere utilizzato per creare animazioni, potete avviare un filmato come progetto Flash, esportarlo come file FLV, quindi importare il file FLV in Adobe Premiere Pro per l'editing. In Adobe Premiere Pro, ad esempio, potete aggiungere titoli o unire l'animazione ad altre sorgenti video.

Consigli per la creazione di file FLV

Tenete conto dei seguenti suggerimenti per ottimizzare la creazione di file FLV:

Utilizzare il video nel formato nativo del progetto fino all'output finale

Se eseguite la conversione di un formato video digitale già compresso in un altro formato, quale FLV, è possibile che il codificatore utilizzato in origine introduca disturbi video. Il primo compressore infatti ha già applicato un algoritmo di codifica al video, riducendone la qualità, le dimensioni e la frequenza dei fotogrammi. Tale compressione può avere inoltre introdotto imperfezioni digitali e disturbo che influiscono sul processo di codifica finale e possono richiedere una velocità di trasferimento dati superiore, al fine di ottenere un file codificato di buona qualità.

Semplicità

Evitate transizioni elaborate, che sono difficili da comprimere e non garantiscono la fluidità dei movimenti. È spesso preferibile optare per tagli decisi anziché dissolvenze. Le sequenze video con effetti particolari (ad esempio, un oggetto che viene progressivamente ingrandito da dietro una prima traccia, con un effetto di pagina voltata o di palla in volo che scompare dallo schermo) non si comprimono correttamente e dovrebbero essere usate con moderazione.

Conoscere la velocità di trasferimento dati del pubblico

Quando distribuite video in Internet, producete file con velocità di trasferimento dati inferiori. Sebbene gli utenti che dispongono di connessioni Internet veloci siano in grado di visualizzare i file con brevi periodi di attesa per il caricamento, gli utenti remoti devono attendere che questi vengano scaricati. Create clip video brevi per mantenere i tempi di download entro limiti accettabili per gli utenti con connessioni remote.

Selezionare la frequenza di fotogrammi appropriata

La frequenza di fotogrammi indica i fotogrammi al secondo (fps). Se disponete di una clip con velocità di trasferimento dati superiore, una frequenza di fotogrammi inferiore può migliorare la qualità della riproduzione attraverso la larghezza di banda limitata. Se, ad esempio, state eseguendo la compressione di una clip con movimento ridotto, dimezzando la frequenza di fotogrammi sarà possibile risparmiare soltanto il 20% della velocità dati. Tuttavia, se state eseguendo la compressione di un video con una grande quantità di movimento, la riduzione della frequenza dei fotogrammi incide maggiormente sulla velocità di trasferimento dati.

Poiché i video vengono riprodotti meglio con la frequenza di fotogrammi nativa, mantenete tale frequenza se i canali di distribuzione e le piattaforme usate per la riproduzione lo consentono. Per la distribuzione sul Web, richiedete tali dettagli al vostro servizio di hosting. Per i dispositivi portatili, utilizzate predefiniti di codifica specifici del dispositivo e l'emulatore del dispositivo disponibile tramite Adobe Media Encoder in Adobe Premiere Pro. Se occorre ridurre la frequenza di fotogrammi, è possibile ottenere il risultato migliore dividendo la frequenza per numeri interi.

Nota: *quando incorporate clip video in un file SWF, la frequenza di fotogrammi della clip video deve corrispondere a quella del file SWF. Per codificare il video utilizzando la frequenza di fotogrammi del file FLA, utilizzate le impostazioni di codifica video avanzate nella procedura di importazione FLV.*

Selezionare una dimensione dei fotogrammi adatta alla velocità dati e alle proporzioni dei fotogrammi
A una determinata velocità di trasferimento dati (velocità della connessione), infatti, l'aumento delle dimensioni dei fotogrammi riduce la qualità del video. Quando selezionate le dimensioni dei fotogrammi per le impostazioni di codifica, prendete in considerazione la frequenza di fotogrammi, il materiale di origine e le preferenze personali. Per evitare l'effetto pillarbox, è importante scegliere una dimensione dei fotogrammi che abbia le stesse proporzioni del formato di origine. Ad esempio, se codificate un filmato NTSC in una dimensione fotogrammi PAL, si verificherà l'effetto pillarbox.

Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione di Adobe Premiere Pro sono disponibili diversi predefiniti FLV, tra cui anche alcuni con dimensioni e frequenza dei fotogrammi predefiniti per vari standard televisivi e con diverse velocità di trasferimento dati. Utilizzate il seguente elenco di dimensioni comuni dei fotogrammi (in pixel) come riferimento oppure sperimentate i diversi predefiniti di Adobe Media Encoder per individuare la migliore impostazione per il vostro progetto.

Modem NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cavo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cavo PAL 4 x 3 768 x 576

Streaming per prestazioni ottimali
Per ridurre il tempo di download, utilizzate capacità di interattività e navigazione su più livelli, eseguite lo streaming dei file FLV con Flash Media Server oppure utilizzate il servizio di hosting di uno dei partner del FLV Streaming Service di Adobe, che potete trovare nel sito Web di Adobe. Per ulteriori informazioni sulla differenza tra download progressivo e streaming con Flash Media Server, fate riferimento a Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video, nel sito Web Flash Developer Center.

Prendere in considerazione i tempi del download progressivo
È importante conoscere il tempo necessario per scaricare una parte sufficiente di video da consentire la riproduzione fino alla fine senza eventuali interruzioni necessarie per completare il download. Durante il download della prima parte della clip video, è possibile visualizzare altro contenuto per nascondere il download. Utilizzate la seguente formula per clip brevi: Pausa = tempo di download – tempo di riproduzione + 10% del tempo di riproduzione. Se ad esempio, la clip dura 30 secondi ed è necessario 1 minuto per scaricarla, dotate la clip di un buffer di 33 secondi (60 secondi – 30 secondi + 3 secondi = 33 secondi).

Rimuovere disturbo e interlacciamento
Per una codifica ottimale, potrebbe essere necessario rimuovere disturbo e interlacciamento.

Maggiore è la qualità dell'originale, superiore sarà la qualità del risultato finale. Sebbene la frequenza e le dimensioni dei fotogrammi dei video su Internet siano solitamente minori rispetto ai video trasmessi in televisione, i monitor dei computer generalmente presentano saturazione, nitidezza, risoluzione e fedeltà dei colori superiori a un normale televisore. Anche nel caso in cui si disponga di un piccolo schermo, la qualità dell'immagine può risultare molto più importante per i video digitali che per i televisori analogici. Le imperfezioni e il disturbo che sarebbe difficile notare in TV possono infatti risultare molto più evidenti sullo schermo di un computer.

I file FLV e SWF sono progettati per la visualizzazione progressiva sugli schermi di computer e di altri dispositivi, anziché la visualizzazione interlacciata, come nel caso dei televisori. I filmati interlacciati visualizzati su display progressivi possono presentare righe verticali alterne nelle zone con grande quantità di movimento. Pertanto, il deinterlacciamento è attivato per impostazione predefinita per tutti predefiniti FLV di Adobe Media Encoder.

Seguire le stesse linee guida per l'audio

Le considerazioni applicate alla produzione di video valgono anche per la produzione di file audio. Per ottenere una buona compressione, iniziate da un audio pulito. Se state codificando materiale proveniente da un CD, provate a registrare il file utilizzando il trasferimento digitale diretto invece che l'input analogico della scheda audio. La scheda audio introduce infatti una conversione digitale-analogico e analogico-digitale non necessaria, che può generare disturbi nell'audio di origine. Gli strumenti per eseguire il trasferimento digitale diretto sono disponibili sia per le piattaforme Windows sia per Macintosh®. Per registrare da un'origine analogica, utilizzate la scheda audio della migliore qualità disponibile.

Esportazione per Adobe Media Player

Adobe Media Player è il principale lettore di file FLV, sia in streaming che da server o per riproduzione da disco rigido locale. Potete esportare i file FLV per la riproduzione in Adobe Media Player. Selezionate FLV | F4V dal menu Formato nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione. Quindi, selezionate le impostazioni specifiche per rispondere ai requisiti dell'host FLV o il pubblico di destinazione.

Per informazioni sulla selezione del codec FLV nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, consultate Acquisizione e codifica di video nel sito Web del centro Adobe per gli sviluppatori.

Per informazioni sulla scelta delle migliori impostazioni video, audio, codifica e velocità di bit per il pubblico di destinazione, consultate il calcolatore bitrate dei video Flash (FLV) sul sito Web del centro Adobe per gli sviluppatori.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione di file per Adobe Media Player, visitate www.adobe.com/go/lrvid4116_xp_it.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.adobe.com/go/lrvid4116_xp_it

www.adobe.com/go/lrvid4093_xp_it

www.adobe.com/go/lrvid4097_xp_it

Esportare in formato QuickTime

- Nella finestra di dialogo Impostazioni di esportazione, specificate QuickTime per Formato, quindi scegliete un'opzione streaming dal menu Predefiniti.

Per la riproduzione su iPod, scegliete H.264 anziché QuickTime dal menu Formato della finestra di dialogo Impostazioni esportazione. Quindi selezionate una delle voci iPod dal menu Predefinito.

Esportazione di file video con canali alfa

You can export video into files containing an alpha channel, with any of several 32-bit codecs. A file with 32-bit depth can assign 8 bits to each of three color channels, plus 8 bits to an alpha channel.

Esportare un file AVI con un canale alfa

1. Select the sequence you want to export with an alpha channel.
2. Select File > Export Media.
3. From the Format menu in the Export Settings dialog box, select Microft AVI.
4. Select the Video tab.
5. From the Video Codec menu, select None.

6 From the Depth menu, select 32 bit.

7 Adjust the other settings as desired.

8 Click OK.

Esportare un file MOV con un canale alfa

1 Select the sequence you want to export with an alpha channel.

2 Select File > Export Media.

3 From the Format menu in the Export Settings dialog box, select QuickTime.

4 Select the Video tab.

5 From the Video Codec menu, select Animation, or None.

6 From the Codec Settings menu, select 32 bit.

7 Adjust the other settings as desired.

8 Click OK.

Esportare un file FLV con un canale alfa

1 Select the sequence you want to export with an alpha channel.

2 Select File > Export Media.

3 From the Format menu in the Export Settings dialog box, select FLV|F4V.

4 From the Preset menu, select Custom.

5 Select the Video tab.

6 For Codec, select On2 VP6.

7 Check Encode Alpha Channel.

8 Adjust the other settings as desired.

9 Click OK.

Esportazione su iPod, telefoni cellulari, PSP e altri dispositivi portatili

Esportare per iPod, telefoni cellulari, PSP e altri dispositivi portatili

Potete esportare una sequenza totale o parziale come file formattato per essere utilizzato su Apple iPod, telefoni cellulari 3GPP, Sony PSP o altri dispositivi portatili. In Impostazioni di esportazione, selezionate un predefinito H.264 per il dispositivo di destinazione. Per vedere un video relativo all'esportazione di video per vari supporti e dispositivi, consultate il sito www.adobe.com/go/vid0264_it.

❖ Nell'area Impostazioni per l'esportazione, specificate le seguenti opzioni:

Formato Selezionate H.264.

Predefinito Nel menu, selezionate l'impostazione predefinita a cui avete assegnato un nome per il dispositivo di destinazione.

Esporta video Selezionate questa opzione per includere il video nel file esportato; deselezionatela per escludere il video dal file esportato.

Esporta audio Selezionate questa opzione per includere l'audio nel file esportato; deselezionatela per escludere l'audio dal file esportato.

Per informazioni sull'esportazione dei file, consultate "Flusso di lavoro per l'esportazione dei file" a pagina 457.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di Gestione dispositivi, seguite l'esercitazione video Premiere Pro CS3 New Features: Exporting via the Device Manager (Esportazione mediante Gestione dispositivi), nel sito Web lynda.com.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

Esportazione di video e file FLV da Adobe Premiere Pro

Premiere Pro CS3 New Features su lynda.com: Exporting via the Device Manager (Esportazione mediante Gestione dispositivi)

Utilizzo di Adobe Device Central con Adobe Premiere Pro

Device Central consente agli utenti di Adobe Premiere Pro di avere un'anteprima di come i file video appariranno su una serie di dispositivi portatili.

Ad esempio, un addetto alla produzione video deve creare dei video che verranno utilizzati in formati diversi. Una versione del video deve essere ottimizzata per l'utilizzo su dispositivi portatili. È possibile utilizzare Device Central per avere l'anteprima della versione per vari dispositivi portatili e avere la certezza che venga sempre visualizzata in modo appropriato.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

www.adobe.com/go/lrvid4062_dc_it

Eseguire l'anteprima di un filmato su un dispositivo portatile virtuale mediante Adobe Premiere Pro

Mediante Adobe Device Central, potete eseguire l'anteprima di filmati formattati per dispositivi portatili eseguendo emulazioni di tali dispositivi. Questa opzione è disponibile per la maggior parte dei formati H.264 elencati in Adobe Media Encoder.

1. Su computer Windows, accertatevi che QuickTime sia installato.
2. Avviate Adobe Premiere Pro.
3. Aprite il file per visualizzarlo in anteprima.
4. Selezionate il file nell'area di progetto o in Timeline.
5. Scegliete File > Esporta > Oggetto multimediale.
6. Nell'area Impostazioni di esportazione della relativa finestra di dialogo, selezionate H.264 dal menu a discesa Formato.
7. Selezionate un predefinito del portatile (ad es. 3GPP).

Per impostazione predefinita, l'opzione Apri in Device Central deve essere selezionata.

Viene eseguito il rendering del file.

8. Per cambiare il percorso e il nome file predefiniti, fate clic sul testo con collegamento Nome di output, individuate il percorso desiderato e digitate il nome file.

9 Fate clic su OK.

Un file temporaneo viene visualizzato nella scheda Emulatore di Device Central.

10 Per continuare il test, fate doppio clic sul nome di un altro dispositivo negli elenchi Gruppi di dispositivi o Dispositivi disponibili.

Migliori processi per visualizzare i contenuti sui dispositivi portatili

Adobe Device Central è un'applicazione che consente di ottimizzare i file video per la riproduzione su numerosi dispositivi portatili. Potete utilizzare Device Central per verificare il contenuto creato dai seguenti prodotti Adobe: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Dreamweaver, Adobe Premiere Pro e Adobe After Effects. Attenetevi ai suggerimenti forniti di seguito per creare contenuto video ottimizzato per essere visualizzato sui dispositivi portatili.

Suggerimenti per la creazione di video per i dispositivi portatili

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito durante la registrazione di contenuto per dispositivi portatili:

- Le riprese a campo ristretto sono quelle migliori. Cercate di tenere il soggetto separato dallo sfondo; i colori e i valori tra lo sfondo e il soggetto non devono essere troppo simili.
- Fate attenzione alla luce. La scarsa illuminazione è un problema importante con i dispositivi portatili e può ridurre la visibilità su schermi di piccole dimensioni. Eseguite le riprese e le regolazioni tenendo presente tale limite.
- Evitate spostamenti e rotazioni eccessive.

Utilizzate i suggerimenti riportati di seguito durante l'editing di un video con Adobe Premiere Pro e After Effects:

- Impostate la frequenza di fotogrammi per il filmato di output in base al dispositivo e al tipo di output. Ad esempio, uno spot pubblicitario in After Effects potrebbe essere a 15 fotogrammi al secondo (fps) per la distribuzione su dispositivi portatili ma a 29,97 fps per la diffusione televisiva negli Stati Uniti. In generale, cercate di utilizzare una frequenza di fotogrammi minore. Una frequenza di 22 fotogrammi al secondo è un buon compromesso per la riduzione delle dimensioni del file senza perdita della qualità.
- Riducete il più possibile il filmato e rimuovete contenuti non necessari, in particolare i fotogrammi vuoti. Molte azioni possono essere eseguite prima della codifica in modo da limitare le dimensioni del file. Alcune azioni riguardano le tecniche di ripresa, mentre altre (ad esempio l'utilizzo degli strumenti di stabilizzazione del movimento in After Effects o l'utilizzo della riduzione del disturbo o l'effetto di sfocatura) sono attività di post-produzione che semplificano la fase di compressione del codificatore.

  Nota: *per consigli sulla riduzione delle dimensioni di un filmato, consultate la Guida in linea di After Effects e Adobe Premiere Pro.*
- Accertatevi di creare la corrispondenza della tavolozza di colori con i dispositivi portatili corretti. I dispositivi portatili solitamente hanno un intervallo di colori limitato. L'anteprima in Device Central può aiutare a determinare se i colori utilizzati sono corretti per uno o più dispositivi.
- Regolate le clip. La vista su scala di grigi consente di confrontare i valori.
- Utilizzate i predefiniti disponibili in Adobe Media Encoder. Numerosi predefiniti sono progettati per l'esportazione su dispositivi portatili 3GPP in Adobe Media Encoder. I predefiniti 3GPP sono forniti in dimensioni standard: 176 x 144 (QCIF), 320 x 240 e 352 x 288.

- Eseguite i tagli in modo appropriato. Una pratica comune è utilizzare le impostazioni di progetto DV standard ed eseguire l'output in una combinazione di formati DV, DVD, Flash, WMV e 3GPP portatile. Utilizzate i soliti predefiniti ma al momento della codifica, prestate attenzione alla differenza tra video a 4:3 o 16:9 e alle proporzioni 11:9 per il formato 3GPP portatile. Lo strumento di ritaglio AME consente di utilizzare proporzioni personalizzate nella stessa maniera dello strumento di ritaglio di Photoshop e aggiunge un predefinito di proporzioni 11:9 a quelli a 4:3 e 16:9 esistenti.
- Utilizzate proporzioni conformi all'output del dispositivo portatile. I nuovi predefiniti di progetto (disponibili solo su Windows) semplificano tale attività. Le dimensioni dei fotogrammi sono maggiori rispetto alle ultime dimensioni di output (lavorare a 176 x 144 può risultare complesso, ad esempio, durante l'inserimento dei titoli) ma corrispondono alle proporzioni dei fotogrammi di output, semplificando la codifica. Ogni predefinito di progetto Windows esegue il rendering in formato non compresso, ma la maggior parte dei computer è in grado di gestire tali dimensioni ridotte di fotogrammi e frequenze di fotogrammi dimezzate. Questo processo si applica ai progetti in cui l'unico output è per dispositivi portatili. La maggior parte dei dispositivi portatili utilizza due proporzioni di fotogramma: 4:3 (QVGA, VGA e così via) e 11:9 (CIF, QCIF, Sub-QCIF). Queste due comuni impostazioni di progetto sono presenti nella cartella "Mobile & Presets" (Dispositivi portatili e predefiniti) di Adobe Media Encoder.

  Nota: *non utilizzate i dati di dispositivo in Device Central per determinare come configurare un predefinito personalizzato. Device Central non contiene informazioni relative al supporto video o audio (dimensioni del fotogramma, codec, frequenze di bit e così via). I dati sulla dimensione dei fotogrammi in Device Central fanno riferimento alla dimensione dello schermo e a quelle del wallpaper e dello screensaver, diverse dalle dimensioni video.*

Per suggerimenti e tecniche per la creazione di contenuti per dispositivi e telefoni mobili, consultate www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_it.

Esportazione dei metadati XMP

Esportare i metadati XMP con una clip

Se una clip contiene metadati, potete esportare i metadati durante la codifica della clip.

Nota: *l'opzione Includi metadati XMP sorgente è disponibile quando esportate nei formati MPEG-1 (solo Windows), Windows Media (solo Windows), MPEG-2, MPEG-2 Blu-ray, FLV | F4V, H.264 o QuickTime.*

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, fate clic sul pulsante Modalità avanzata, se necessario, per visualizzare i pannelli delle opzioni.
2. Fate clic sul pulsante del menu del pannello a destra dei pannelli delle opzioni per aprire il relativo menu.
3. Selezionate Includi metadati XMP sorgente.

Modificate i metadati XMP in un file prima dell'esportazione

Potete aggiungere i metadati a una sequenza o a una composizione che può essere esportata al momento della codifica.

1. Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, fate clic sul pulsante Modalità avanzata, se i pannelli di opzione non sono già visibili.
2. Fate clic sul pulsante del menu del pannello a destra dei pannelli delle opzioni per aprire il relativo menu.
3. Selezionate Info file
4. Nella finestra di dialogo, digitate le informazioni in uno dei campi di metadati secondo le esigenze e fate clic su OK.

Aggiungete i metadati XMP a un file prima dell'esportazione

1 Nella finestra di dialogo Impostazioni esportazione, fate clic sul pulsante Modalità avanzata, se i pannelli di opzione non sono già visibili.

2 Fate clic sul pulsante del menu del pannello a destra dei pannelli delle opzioni per aprire il relativo menu.

3 Selezionate Info file

4 Nella finestra Info file, selezionate la scheda per il tipo di metadati da importare.

5 (Facoltativo) Alcune schede, ad esempio la scheda Descrizione, contengono un menu che offre una selezione di metadati modello, ad esempio diversi tipi di dati di copyright. Selezionate il tipo desiderato.

6 Selezionate Importa nel menu accanto al pulsante OK e nel menu a comparsa Opzioni di importazione, selezionate l'opzione desiderata e fate clic su OK.

7 Individuate il file XMP desiderato, selezionatelo e fate clic su Apri.

8 Fate clic su OK.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

"Impostazioni del menu delle schede" a pagina 469

Capitolo 15: Scelte rapide da tastiera

Molti comandi e pulsanti hanno equivalenti scelte rapide da tastiera che vi permettono di completare le attività con un uso minimo del mouse. Potete anche creare o modificare le scelte rapide da tastiera. Il set di scelte rapide da tastiera si chiama Impostazioni predefinite di Adobe Premiere Pro.

Ricerca e personalizzazione delle scelte rapide da tastiera

Ricerca delle scelte rapide da tastiera

❖ Potete trovare la scelta rapida da tastiera corrispondente a uno strumento, un pulsante o un comando di menu eseguendo una delle seguenti operazioni:

- Per uno strumento o un pulsante, tenete il puntatore sullo strumento o sul pulsante finché non compare la relativa descrizione. Se disponibile, la scelta rapida da tastiera segue la descrizione dello strumento.
- Per i comandi dei menu, la scelta rapida da tastiera è indicata a destra del comando.
- Per le scelte rapide da tastiera più usate non visualizzate nelle descrizioni dei comandi o nei menu, consultate le tabelle Scelta rapida in questo capitolo. Per l'elenco completo delle scelte rapide predefinite, scegliete Modifica > Personalizzazione uso tastiera. La finestra di dialogo Personalizza uso tastiera è anche la prima cosa da controllare se sospettate che le scelte rapide siano state cambiate (personalizzate) da un utente.

Personalizzare le scelte rapide da tastiera

Oltre a usare il set di scelte rapide da tastiera predefinito, potete assegnare scelte rapide personalizzate a quasi tutti i comandi dei menu, i pulsanti o gli strumenti. In questo modo potete assegnare scelte rapide ai comandi che ne sono privi, riassegnarle dai comandi che usate raramente a quelli che usate più spesso o impostarle in modo che corrispondano a quelle di altri programmi che usate spesso. Dal menu a comparsa Set, nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, potete scegliere eventuali altri set disponibili. Potete salvare set di scelte rapide diversi e ripristinare le impostazioni predefinite.

1 Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.

2 (Facoltativo) Dal menu a comparsa Set nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, scegliete il set di scelte rapide da usare in Adobe Premiere Pro:

Impostazioni predefinite Adobe Premiere Pro Carica le scelte rapide da tastiera utilizzate in Adobe Premiere Pro. Questa è l'impostazione predefinita.

Scelte rapide per Avid Xpress DV 3.5 Carica le scelte rapide da tastiera corrispondenti a quelle in Avid Xpress DV 3.5. Questa funzione è utile per gli utenti che passano da Avid a Adobe Premiere Pro.

Scelte rapide per Final Cut Pro 4.0 Carica le scelte rapide da tastiera corrispondenti a quelle in Final Cut Pro 4.0. Questa funzione è utile per gli utenti che passano da Final Cut Pro ad Adobe Premiere Pro.

3 Nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera, scegliete un'opzione dal menu a comparsa:

Applicazione Visualizza i comandi della barra dei menu raggruppati per categoria.

Pannelli Visualizza i comandi associati ai pannelli e ai menu a comparsa.

Strumenti Visualizza un elenco di icone degli strumenti.

4 Nella colonna Comando, visualizzate il comando per cui volete creare o modificare una scelta rapida da tastiera. Se necessario fate clic sul triangolo accanto al nome di una categoria per rivelarne i singoli comandi.

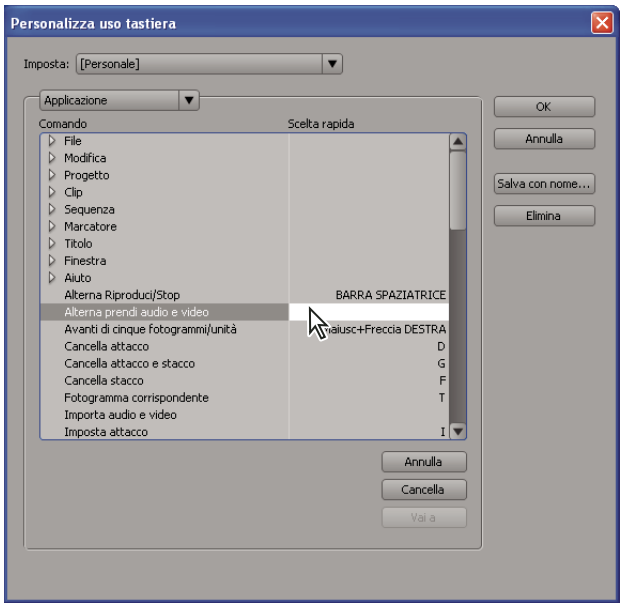
5 Fate clic nel campo della scelta rapida dell'elemento desiderato per selezionarlo.

6 Digitate la scelta rapida da usare per l'elemento. Se la scelta rapida è già utilizzata, sarete avvisati del fatto che mantenendo la modifica il comando che utilizzava questa scelta rapida ne rimarrà sprovvisto.

7 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per cancellare una scelta rapida e tornare al comando che ne disponeva originariamente, fate clic su Annulla.
- Per passare al comando che utilizzava prima la scelta rapida, fate clic su Vai a.
- Per eliminare la scelta rapida digitata, fate clic su Cancella.
- Per immettere di nuovo la scelta rapida digitata in precedenza, fate clic su Ripristina.

8 Ripetete questa procedura per tutte le scelte rapide desiderate. Al termine fate clic su Salva con nome, digitate un nome per il set di scelte rapide, quindi fate clic su Salva.



Selezionare una scelta rapida

***Nota:** alcuni comandi sono riservati dal sistema operativo e non possono essere riassegnati ad Adobe Premiere Pro. Inoltre non potete assegnare i tasti + (più) e - (meno) del tastierino numerico, perché sono necessari per immettere valori relativi del codice di tempo. Potete tuttavia assegnare il tasto - (meno) della tastiera principale.*

Rimuovere le scelte rapide

1 Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.

2 Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere una scelta rapida, selezionatela e fate clic su Cancella.
- Per rimuovere un set di scelte rapide, scegliete il tasto impostato dal menu a comparsa Set e fate clic su Elimina. Quando viene richiesta la conferma nella finestra di dialogo, fate clic su Elimina.

Passare a un set di scelte rapide diverso

1 Scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera.

2 Scegliete il set di scelte rapide da utilizzare dal menu a comparsa Set.

Stampare le scelte rapide da tastiera

Potete incollare le liste delle scelte rapide da tastiera contenute nella finestra di dialogo Personalizza uso tastiera in un documento di testo, dal quale potrete stamparle.

1 Scegliete Modifica.

2 Ctrl+Maiusc-clic (Windows) o Comando+Maiusc-clic (Mac OS) su Personalizza uso tastiera.

3 Selezionate un set di scelte rapide da tastiera dal menu a discesa Set.

4 Fate clic sul pulsante > Appunti.

5 Aprite un nuovo documento in un editor di testo.

6 Incollate il contenuto degli Appunti nel documento (spesso File > Incolla).

Scelte rapide da tastiera predefinite

Il set di scelte rapide da tastiera si chiama Impostazioni predefinite di Adobe Premiere Pro.

Scelte rapide per gli strumenti di selezione

Per un elenco completo delle scelte rapide da tastiera, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. Inoltre, molte delle scelte rapide da tastiera sono riportate accanto ai relativi comandi nei menu e nelle descrizioni di strumenti e opzioni. Le scelte rapide più comuni sono elencate nella tabella che segue.

Risultato	Scelta rapida (Windows e Mac OS)
Strumento selezione	V
Strumento selezione traccia	A
Strumento montaggio con scarto	B
Strumento montaggio senza scarto	N
Strumento dilata frequenza	X
Strumento lametta	C
Strumento scivolamento	Y
Strumento slittamento	U
Strumento penna	P
Strumento mano	H
Strumento zoom	Z

Tasti per i pannelli di visualizzazione

Per un elenco completo delle scelte rapide da tastiera, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. Inoltre, molte delle scelte rapide da tastiera sono riportate accanto ai relativi comandi nei menu e nelle descrizioni di strumenti e opzioni. Le scelte rapide più comuni sono elencate nella tabella che segue.

Risultato	**Scelta rapida (Windows e Mac OS)**
Attiva i pannelli in rotazione da sinistra	Ctrl + Maiusc + <
Attiva i pannelli in rotazione da destra	Ctrl + Maiusc + >
Pannello Mixer audio	Maiusc + 6
Pannello Controllo effetti	Maiusc + 5
Pannello Effetti	Maiusc + 7
Pannello Monitor sorgente	Maiusc + 2
Pannello Monitor programma	Maiusc + 4
Pannello Progetto	Maiusc + 1
Pannello Timeline	Maiusc + 3
Chiude il pannello attivo	Ctrl + W (Windows), Comando + W (Mac OS)
Visualizzare il pannello selezionato a schermo intero	‘ [accento grave o tilde] (tastiere USA), oppure il tasto a sinistra del tasto “1“ (tastiere non USA), oppure il tasto @ (tastiere giapponesi)

Scelte rapide per il pannello Acquisizione

Per un elenco completo delle scelte rapide da tastiera, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. Inoltre, molte delle scelte rapide da tastiera sono riportate accanto ai relativi comandi nei menu e nelle descrizioni di strumenti e opzioni. Le scelte rapide più comuni sono elencate nella tabella che segue.

Risultato	**Scelta rapida (Windows e Mac OS)**
Spostamento tra i campi modificabili	Tab
Annulla acquisizione	Esc
Espelli	E
Avanzamento rapido	F
Vai ad attacco	Q
Vai a stacco	W
Registra	G
Riavvolgi	R
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra
Interrompi	S

Scelte rapide per il Monitor multicamera

Per un elenco completo delle scelte rapide da tastiera, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. Inoltre, molte delle scelte rapide da tastiera sono riportate accanto ai relativi comandi nei menu e nelle descrizioni di strumenti e opzioni. Le scelte rapide più comuni sono elencate nella tabella che segue.

Risultato	**Scelta rapida (Windows e Mac OS)**
Vai al punto di montaggio successivo	PgGiù
Vai al punto di montaggio precedente	PgSu
Riproduci/Stop	Barra spaziatrice
Attiva/disattiva registrazione	0
Seleziona fotocamera 1	1
Seleziona fotocamera 2	2
Seleziona fotocamera 3	3
Seleziona fotocamera 4	4
Un passo indietro	Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra

Scelte rapide per il pannello Progetto

Per un elenco completo delle scelte rapide da tastiera, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. Inoltre, molte delle scelte rapide da tastiera sono riportate accanto ai relativi comandi nei menu e nelle descrizioni di strumenti e opzioni. Le scelte rapide più comuni sono elencate nella tabella che segue.

Risultato	**Scelta rapida in Windows**	**Scelta rapida in Mac OS**
Elimina selezione con opzioni	Ctrl + Backspace	Comando + Elimina avanti
Estendi selezione verso il basso	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Estendi selezione verso sinistra	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Estendi selezione verso destra	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Estendi selezione verso l'alto	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Sposta selezione verso il basso	Freccia giù	Freccia giù
Sposta la selezione alla fine	Fine	Fine
Sposta selezione all'inizio	Inizio	Inizio
Sposta selezione a sinistra	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Sposta selezione di una pagina in basso	PgGiù	PgGiù
Sposta selezione di una pagina in alto	PgSu	PgSu
Sposta selezione a destra	Freccia destra	Freccia destra
Sposta selezione su	Freccia su	Freccia su
Successiva dimensione della miniatura	Maiusc + à	Maiusc + à
Precedente dimensione della miniatura	Maiusc + ò	Maiusc + ò

Scelte rapide per la timeline

Per un elenco completo delle scelte rapide da tastiera, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. Inoltre, molte delle scelte rapide da tastiera sono riportate accanto ai relativi comandi nei menu e nelle descrizioni di strumenti e opzioni. Le scelte rapide più comuni sono elencate nella tabella che segue.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Imposta la barra dell'area di lavoro sulla sequenza	Doppio clic sulla barra dell'area di lavoro	Doppio clic sulla barra dell'area di lavoro
Imposta Attacco barra area di lavoro	Alt + ò	Opzione + ò
Imposta Stacco barra area di lavoro	Alt + à	Opzione + à
Cancella attacchi e stacchi	G	G
Cancella attacco	D	D
Cancella selezione	Backspace	Elimina
Cancella stacco	F	F
Modifica Attacco o Stacco di audio o video separatamente	Alt+trascinate Attacco o Stacco	Tenete premuto Opzione e trascinate Attacco o Stacco
Vai ad attacco	Q	Q
Vai a stacco	W	W
Vai al punto di montaggio successivo	PgGiù	PgGiù
Vai al punto di montaggio precedente	PgSu	PgSu
Vai alla fine della clip selezionata	Maiusc + Fine	Maiusc + Fine
Vai all'inizio della clip selezionata	Maiusc + Inizio	Maiusc + Inizio
Vai alla fine della sequenza (quando è attivo un un pannello Timeline)	Fine	Fine
Vai all'inizio della sequenza (quando è attivo un un pannello Timeline)	Inizio	Inizio
Vai a marcatore sequenza numerato	Ctrl + 1	Comando + 1
Corrispondenza fotogrammi	M	M
Sposta clip selezionata avanti di un numero specificato di fotogrammi	Digitate +, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete Invio	Digitate +, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete A capo
Sposta clip selezionata indietro di un numero specificato di fotogrammi	Digitate -, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete Invio	Digitate -, seguito dal numero di fotogrammi e quindi premete A capo
Sposta la clip selezionata 5 fotogrammi a sinistra	Alt + Maiusc + ,	Opzione + Maiusc + ,
Sposta la clip selezionata 1 fotogramma a sinistra	Alt + ,	Opzione + ,
Sposta la clip selezionata 5 fotogrammi a destra	Alt + Maiusc + .	Opzione + Maiusc + .
Sposta la clip selezionata 1 fotogramma a destra	Alt + .	Opzione + .
Riproduci dall'indicatore del tempo corrente allo stacco	Ctrl + barra spaziatrice	Ctrl + barra spaziatrice (solo tastiere inglesi)

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Riproduci da attacco a stacco con preroll e postroll	Maiusc + Barra spaziatrice	Maiusc + Barra spaziatrice
Alternate Riproduci/Stop	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Avviate Avanti a velocità elevata	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente L finchè non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente L finchè non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.
Avviate Avanti a velocità normale	L	L
Riproduci in avanti di un fotogramma alla volta	Tenete premuto K con L	Tenete premuto K con L
Riproduci avanti lentamente (8 fps)	Tenete premuto K + L	Tenete premuto K + L
Avviate Velocità indietro a velocità elevata	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente J finchè non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.	Tenete premuto il tasto Maiusc, quindi premete ripetutamente J finchè non ottenete la velocità desiderata. Rilasciate il tasto Maiusc.
Avviate Velocità indietro a velocità normale	J	J
Riproduci indietro di un fotogramma alla volta	Tenete premuto K con J	Tenete premuto K con J
Riproduci indietro lentamente (8 fps)	Tenete premuto K + J	Tenete premuto K + J
Rivela sequenza nidificata	Maiusc + T	Maiusc + T
Elimina salti	Alt + Backspace	Opzione + Elimina
Impostare l'Attacco	I	I
Imposta successivo marcatore timeline disponibile con numero	Maiusc + * (ddl tastierino numerico)	Maiusc + * (dal tastierino numerico)
Impostare lo Stacco	O	O
Imposta marcatore senza numero	* (dal tastierino numerico)	* (dal tastierino numerico)
Mostra schermo successivo	Freccia giù	Freccia giù
Mostra schermo precedente	Freccia su	Freccia su
Shuttle lentamente a sinistra	Maiusc + J	Maiusc + J
Shuttle lentamente a destra	Maiusc + L	Maiusc + L
Arresto shuttle	K	K
Scorri la clip selezionata 5 fotogrammi a sinistra	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Scorri la clip selezionata 1 fotogramma a sinistra	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Scorri la clip selezionata 5 fotogrammi a destra	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Scorri la clip selezionata 1 fotogramma a destra	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Scivola audio o video separatamente	Alt+trascinate la porzione audio o video della clip con lo strumento selezione	Tenete premuto Alt e trascinate la porzione audio o video della clip con lo strumento selezione
Un passo indietro	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Un passo indietro 5 fotogrammi/unità	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Un passo avanti	Freccia destra	Freccia destra
Un passo avanti 5 fotogrammi/unità	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Cambia il formato di visualizzazione del codice di tempo	Ctrl + clic sul testo di attivazione del codice di tempo	Comando + clic sul testo di attivazione del codice di tempo
Taglia	T	T
Zoom in/out nella visualizzazione della sequenza intera	\	\ (solo tastiere inglesi)

Scelte rapide per la Titolazione

Per un elenco completo delle scelte rapide da tastiera, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. Inoltre, molte delle scelte rapide da tastiera sono riportate accanto ai relativi comandi nei menu e nelle descrizioni di strumenti e opzioni. Le scelte rapide più comuni sono elencate nella tabella che segue.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Strumento arco	A	A
Riduci crenatura di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Riduci crenatura di 1 unità	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Riduci interlinea di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia giù	Opzione + Maiusc + Freccia giù
Riduci interlinea di 1 unità	Alt + Freccia giù	Opzione + Freccia giù
Riduci dimensioni testo di 5 punti	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Riduci dimensioni testo di 1 punto	Ctrl + Alt + Freccia sinistra	Comando + Opzione + Freccia sinistra
Strumento ellisse	E	E
Aumenta crenatura di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Aumenta crenatura di 1 unità	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra
Aumenta interlinea di 5 unità	Alt + Maiusc + Freccia su	Opzione + Maiusc + Freccia su
Aumenta interlinea di 1 unità	Alt + Freccia su	Opzione + Freccia su
Aumenta dimensioni testo di 5 punti	Ctrl + Alt + Maiusc + Freccia destra	Comando + Opzione + Maiusc + Freccia destra

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Aumenta dimensioni testo di 1 punto	Ctrl + Alt + Freccia destra	Comando + Opzione + Freccia destra
Inserisci simbolo copyright	Ctrl + Alt + Maiusc + C	Comando + Opzione + Maiusc + C
Inserisci simbolo marchio registrato	Ctrl + Alt + Maiusc + R	Comando + Opzione + Maiusc + R
Strumento linea	L	L
Nuovo titolo	Ctrl + T	Comando + T
Sposta oggetto selezionato 5 pixel in basso	Maiusc + Freccia giù	Maiusc + Freccia giù
Sposta oggetto selezionato 1 pixel in basso	Freccia giù	Freccia giù
Sposta oggetto selezionato 5 pixel a sinistra	Maiusc + Freccia sinistra	Maiusc + Freccia sinistra
Sposta oggetto selezionato 1 pixel a sinistra	Freccia sinistra	Freccia sinistra
Sposta oggetto selezionato 5 pixel a destra	Maiusc + Freccia destra	Maiusc + Freccia destra
Sposta oggetto selezionato 1 pixel a destra	Freccia destra	Freccia destra
Sposta oggetto selezionato 5 pixel in alto	Maiusc + Freccia su	Maiusc + Freccia su
Sposta oggetto selezionato 1 pixel in alto	Freccia su	Freccia su
Strumento penna	P	P
Posiziona gli oggetti nel margine inferiore dell'area di sicurezza titoli	Ctrl + Maiusc + D	Comando + Maiusc + D
Posiziona gli oggetti nel margine sinistro dell'area di sicurezza titoli	Ctrl + Maiusc + F	Comando + Maiusc + F
Posiziona gli oggetti nel margine superiore dell'area di sicurezza titoli	Ctrl + Maiusc + O	Comando + Maiusc + O
Strumento rettangolo	R	R
Strumento rotazione	O	O
Strumento selezione	V	V
Strumento testo	T	T
Strumento testo verticale	C	C
Strumento cuneo	W	W

Scelte rapide per il pannello Taglio

Per un elenco completo delle scelte rapide da tastiera, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. Inoltre, molte delle scelte rapide da tastiera sono riportate accanto ai relativi comandi nei menu e nelle descrizioni di strumenti e opzioni. Le scelte rapide più comuni sono elencate nella tabella che segue.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Metti a fuoco i lati in uscita e in ingresso	Alt + 1	Opzione + 1
Metti a fuoco lato in ingresso	Alt + 3	Opzione + 3
Metti a fuoco lato in uscita	Alt + 2	Opzione + 2
Taglia indietro pari al taglio in serie	Alt + Maiusc + Freccia sinistra	Opzione + Maiusc + Freccia sinistra
Taglia indietro di un fotogramma	Alt + Freccia sinistra	Opzione + Freccia sinistra
Taglia avanti pari al taglio in serie	Alt + Maiusc + Freccia destra	Opzione + Maiusc + Freccia destra
Taglia avanti di un fotogramma	Alt + Freccia destra	Opzione + Freccia destra

Tasti per il pannello Controllo effetti

Per un elenco completo delle scelte rapide da tastiera, scegliete Modifica > Personalizza uso tastiera. Inoltre, molte delle scelte rapide da tastiera sono riportate accanto ai relativi comandi nei menu e nelle descrizioni di strumenti e opzioni. Le scelte rapide più comuni sono elencate nella tabella che segue.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Vai all'inizio della clip selezionata (quando è attivo un un pannello Timeline)	Inizio	Inizio
Vai alla fine della clip selezionata (quando è attivo un un pannello Timeline)	Fine	Fine

Indice

Caratteri numerici

1080i 156

1080p 156

24p, riprese

codice di tempo 158, 159

3D di base, effetto 409

3GP

importare 91

3GPP, telefoni cellulari 468

720p 156

A

AAC

importare 91

AAF 476

importare 92

Abilita, comando 195

acquisire

con controllo dispositivo 68

informazioni 61

prepararsi per 52

problemi con 71

requisiti di sistema per 61

suggerimenti 75

acquisizione

senza controllo dispositivo 68

acquisizione del fotogramma 482

acquisizione in batch

Project Manager 490

acquisizione manuale 68

Vedere anche acquisizione in batch

acquisizione, impostazioni

analogico 73

audio 231

elenco batch 78

posizione dei file della 51

Acquisizione, pannello

controlli 65

informazioni 22, 62

Adobe After Effects

conversione di livelli in Adobe Premiere Pro 35

ottimizzazione del contenuto di After Effects per i dispositivi portatili 503

usare con Adobe Premiere Pro 30

Adobe Audition

montare audio in 257

Adobe Bridge 23, 30

informazioni 31

usare con Adobe Premiere Pro 30

Adobe Device Central 502

Adobe Dynamic Link 30

eliminare le clip collegate in Adobe Premiere Pro 43

informazioni 38

Nuova composizione After Effects, comando 40

Salva con nome, comportamento comando 40

salvare i progetti 39

Adobe Encore 28

impostare marcatori di capitoli da usare in 211

usare con Adobe Premiere Pro 30

Adobe Exchange 3

Adobe Flash

integrazione con Adobe Premiere Pro 37, 497

usare con Adobe Premiere Pro 30

Adobe Illustrator

importare file Al come immagini fisse 100

importare file Al come sequenze 100

rasterizzare file Al 100

Adobe Media Encoder 460, 463

Audio, opzioni 470

Filtri, opzioni 472

formati file 467

informazioni 463

Video, opzioni 472

Adobe OnLocation 21

Adobe Photoshop

creare e modificare clip in 33

importare file PSD 100

usare con Adobe Premiere Pro 30

Adobe Premiere 6.0 e 6.5 33

Adobe Premiere Pro

conversione di risorse in After Effects 36

integrazione con Flash 37

operazioni con After Effects 33

ottimizzazione del contenuto di Premiere Pro per i dispositivi portatili 503

Adobe Premiere Pro CS4

nuove funzioni 4

Adobe Soundbooth

montare audio in 256, 257

usare con Adobe Premiere Pro 30

usare file di 103

After Effects, composizioni

importare 106

After Effects. *Vedere* Adobe After Effects

After Effects.*Vedere* Adobe After Effects

agganciare monitor 139

aggiornamenti 3

aggiungere clip a sequenze 174

Aggiungi tracce, comando 144

Aggiunta automatica alla sequenza, comando 178

AI. *Vedere* Adobe Illustrator

Alfa rilievo, effetto 410

Allineamento RGB 131

allineamento RGB 138

Allineamento YCbCr 131

allineamento YCbCr

oscilloscopio 137

allineare

ai bordi 196

all'indicatore del tempo corrente 142

clip 196

oggetti 275

aloni

creare 416

rimuovere 406

Alti, effetto 363

analogico, oggetto multimediale

acquisire l'audio 231

acquisizione video 73

informazioni 61

Anamorfico 2:1, impostazione 57

ancoraggio, punti 306

clip 300

nella titolazione 272

ancorare i pannelli 8

animare

clip 300

animazione

con fotogrammi chiave 431

annullare
annullare un montaggio nel Monitor ritaglio 191
comando Annulla 206
informazioni 206
anteprima
frequenza di fotogrammi effettiva 201
sequenze 201
Anti-alias, effetto 367
Applica transizione audio, comando 240
Applica transizione video, comando 346
Apri, finestra di dialogo 54
archiviare le clip 76, 77
area di lavoro
barra, impostare e spostare 201
descrizione strumenti 202
informazioni 143
marcatori 202
ridimensionare 202
riproduzione automatica delle anteprime 203
Area di sicurezza azione, impostazione 53
Area di sicurezza, impostazione 53
aree di sicurezza
area di sicurezza azione 130
area di sicurezza titolo 130
in Titolazione 261
visualizzare nei monitor Sorgente e Programma 130
aree di sicurezza azione. *Vedere* margini di sicurezza
Aritmetica composta, effetto 371
Aritmetica composta, effetto.
Aritmetica, effetto 370
Arresta-banda, effetto audio 361
ASF
importare 91
ASIO 48, 231
asportare, montaggio 198
associare i canali audio 221
attacchi e stacchi
basati su campioni audio 227
impostare montaggi con taglio a L 230
uso 182
attacchi e stacchi della sequenza
impostare intorno una selezione 181
Attiva/disattiva l'effetto calamita, pulsante 196
attivare il software 1
audio
bilanciamento 248, 435
campioni 227, 231
CD 103
clip, visualizzare 219
compresso 103
conforme 103
digitalizzare 231, 233
dissolvenza incrociata 240
downmix 255
Esporta audio 478
esportare 471, 478, 479
estrarre 224
feedback 235
file CFA 103
file PEK 104
forme d'onda 220
fuori campo 232
guadagno 235, 236
impostare il percorso del segnale di 216
impostazioni acquisizione 231
impostazioni di esportazione 478
indirizzare l'output 252, 253, 255
mappare 221
modificare in Adobe Soundbooth 256, 257
montare in Adobe Audition 257
MP3 103
ordine elaborazione di 216
panning 248
profondità di bit 471
rendering 49
ridurre i fotogrammi chiave in 435
selezionare per riprodurre 218
submix 252, 255
tagliare i picchi 217
tono 311
tracce 214
transizioni 240
unità 218, 219, 227
videoregistratori 233
volume 429
audio conforme 103
Audio Mixer
informazioni 217
audio surround
Vedere anche audio surround 5.1
impostazioni di panning e bilanciamento 249
audio surround 5.1
downmix per ridurre il numero di canali 255
informazioni 214
panning e bilanciamento 250
scomporre nelle clip mono 225
audio, canali
associare 221
informazioni 214, 215
audio, tracce
informazioni 214
mixaggio 239
audiocassette 233
Audition 30
Audition. *Consultate* Adobe Audition
Avanti di un fotogramma 133
AVCHD 4
AVC-I 91
AVI
esportare 476
importare 90, 91, 92

B

Bagliore alfa, effetto 412
barra dell'area di visualizzazione
nei monitor Sorgente e Programma 130
nel pannello Timeline 142
barre colore 170
base temporale
impostazione 149
modificare 148
base temporale del filmato 149
Bassi, effetto 355
batch, acquisire
clip 79
impostazioni 78
informazioni 75
riacquisire 83
risolvere i problemi 79
Bezier, forme, impostare opzioni 272
Bezier, fotogrammi chiave
creare 440
regolare le maniglie 439
Bianco e nero, effetto 400
bilanciamento audio
effetto audio Bilanciamento 355
Bilanciamento colore (HLS), effetto 376
Bilanciamento colore (RGB), effetto 376, 400
Bilanciamento colore, effetto 353

Bilanciamento tonalità, selettore
Angolo, selettore colore 325
bilanciamento, audio 248, 435
bit, profondità
video 149
bitrate 460, 473
Blocca, icona 146
bloccare e sbloccare le tracce 144
blocchi audio. *Vedere* interlacciatura audio
Blu-ray Disc
creare 27
Blu-ray, disco
H.264 463, 468
MPEG2 463, 468
BMP
importare 92
bordi
evidenziare 412, 413, 414
Bordi in rilievo, effetto 410
Bordi ruvidi, effetto 414
Bridge 23, 30
brillantezza, aggiungere ai titoli 279
Browser dei font 266
Browser multimediale 93

C

cache multimediale 204
Calcoli, effetto 371
calibrare i dispositivi 65
Cambia colore, effetto 374
cambia punto di ancoraggio, strumento 273
cambio di fase dell'audio 362
campi
in fotogrammi interlacciati 308
ordine 150, 310, 473
campi dispari.*Vedere* deinterlacciare
campi pari. *Vedere* video interlacciato
campo prioritario 310
Canale, effetti
effetto Aritmetica 370
canali
Vedere anche canali alfa
associare i canali audio 221
audio esportato 471
audio surround 5.1 214
mono 214
stereo 214
canali alfa 446
con e senza mascherino 447
da altre applicazioni Adobe 444
esportare 461
informazioni 446
nelle clip 443
opzioni 444
premoltiplicati e semplici 447
visualizzare 131
canali alfa con mascherino 447
canali audio 48
canali premoltiplicati 447
canali semplici 447
canali senza mascherino 447
cartelle
importare 90, 94
casella di testo
impostare le tabulazioni 268
ridimensionare 264, 267
testo a capo 264
cassetta. *Vedere* videocassetta.
CD-ROM
esportare su 487
esportare VCD su 487
spazio disponibile 487
Cerchio, effetto 395
CFA, file 103
ciclo continuo
nel Monitor ritaglio 191
clic, eliminare 356
clip
abilitare e disabilitare 195
aggiungere contemporaneamente alle tracce 176
animare 300, 303
aprire nel monitor Sorgente 128
capovolgere 420
collegare e scollegare video e audio 229
copiare e incollare 200
disabilitare 195
dividere 198
eliminare spazio tra 200
fondere 405
importare 90
maniglie 343
mascherare 453
modificare in applicazione originale 31
organizzare in un progetto 114
raggruppare 195
ricollegare 229
ridisporre 196
rimuovere i colori da 336
rimuovere tutte da una traccia 200
riprodurre in senso inverso 311
scollegare 229
selezionare 194
sorgente 192
sostituire 180
spostare nel pannello Timeline 196
trascinare nel monitor Programma 175
trascinare nel pannello Timeline 174
trasparenti 171
clip collegata
informazioni 229
clip collegate
collegare 229
ignorare 229
risincronizzare 229
scollegare 229
clip con estensione 98
Clip Notes 25
esportare 484
impostazioni di esportazione 471
clip secondarie
convertire in clip master 168
creare 167
informazioni 166, 167
regolare inizio e fine 168
clip, durata 311
clip, fotogrammi copertina della 168
clip, proprietà 120
clip, velocità 311
codec
informazioni 457
codice di tempo
formati visualizzazione 150
immettere 87
impostare manualmente 87
informazioni 84
inserire 142
Offset, impostazione 67
usare nel monitor Ritaglio 188
Codice di tempo, effetto 424
codice di tempo, visualizzazione
selezionare la frequenza fotogrammi 114
codifica CBR 473
Codifica con bitrate costante. *Vedere* CBR, codifica
codifica in batch 4
codificatori 457
Collega oggetto multimediale, comando 81
Colore automatico, effetto 353, 364

colore, correzione
applicare effetti di 322
combinare i colori 335
definire le gamme tonali 332
informazioni 320
rimuovere i colori 336
spazio di lavoro 321
utilizzare le curve 328
colori
corrispondenza 401
eliminare 365, 400
isolare 401
profondità di bit 473
regolare 375, 376, 386, 400
sostituire 401
Vedere anche l'aiuto in linea di Adobe Premiere Pro
Colori diffusione televisiva, effetto 373
colori, palette 473
Comando Importa 90
comando Rendi non in linea 82
Comando Salvataggio automatico 149
commenti
nei marcatori 211
Comparsa graduale, effetto 421
Comparsa graduale, transizione 352
Comparsa lineare, effetto 422
Comparsa radiale, effetto 422
Composito tinta unita, effetto 373
composizione
informazioni 443, 446
composizioni
non in linea, Adobe Dynamic Link 42
compressione
informazioni 457
compresso, audio 103
Compressore multibanda, effetto 360
compressore/decompressore. *Vedere* codec
con scarto, montaggio 186, 187, 189
configurazione sistema
basato su file 46
DV o HDV 44
SD-SDI, HD-SDI o componente 45
S-Video o composito 47
Considera come stereo, comando 225
contagocce, per impostare i livelli di input 330
contatore 169
Contrasta, effetto 369
Contrasto automatico 325, 353, 364
contrasto, regolare 353, 373
Controlli principali audio, pannello 218
controlli tempo 130
controllo dispositivo 494
acquisire con 65
acquisizione senza 68
plug-in 66
risoluzione problemi 495
Controllo effetti, pannello
accelerare e rallentare gli effetti 441
informazioni 293
regolare i grafici di valore e velocità 434
regolare i livelli audio in 238
visualizzare fotogrammi chiave e grafici 427
visualizzare i controlli degli effetti 294
visualizzare transizioni 348
Controllo sfocatura, effetto 369
Convertitore Cineon, effetto 423
Convoluzione, effetto 353
informazioni 365
regolare la luminosità 338
copiare e incollare
clip 200
effetti 291
oggetti di testo tra applicazioni 260
tra Adobe Premiere Pro e After Effects 35
valori 437
Coro, effetto 355
Correttore colore RGB, effetto
definire le gamme tonali 332
Correttore colori a tre vie, effetto
correzioni rapide luminanza 324
definire le gamme tonali 332
informazioni 383
rimuovere dominanti di colore 324
utilizzare i livelli 329
Correttore colori rapido, effetto
correzioni rapide luminanza 324
rimuovere dominanti di colore 324
utilizzare i livelli 329
Correttore colori RGB, effetto
informazioni 381
Correttore luma, effetto 332, 379
Correttore rapido colore, effetto
informazioni 376
Correttore rapido colore, effetto. *Vedere anche l'aiuto in linea di Adobe Premiere Pro*
correzione colore 364
specificare la gamma di colori 333
usare il monitor di riferimento 139
Correzione colore secondaria
controlli 382
specificare la gamma di colori 333
Correzione gamma, effetto 401
correzioni 207
Corrispondenza colore, effetto 335, 401
corrispondenza fotogrammi
nei monitor Timeline e Sorgente 134
crackle, eliminare 356
Crea tavola da formato, opzione 473
crenatura 267
Cromaticità, effetto 402
crominanza
informazioni 135
limiti per NTSC 135
Curva luma, effetto
applicare 328
informazioni 380
curve
disegnare con lo strumento penna 271
linee di direzione 271
per luminanza e correzione colore 328
Curve RGB, effetto
applicare 328
informazioni 382

D

D1/DV, proporzioni pixel 57
dati clip
collegare ai metadati 126
visualizzare 125
DeClicker, effetto 356
DeCrackler, effetto 356
deinterlacciare
fermare fotogrammi 320
per esportare 474
deinterlacciatura all'esportazione 468
descrizione
per i fotogrammi chiave 429
descrizione strumenti
per la barra dell'area di lavoro 202
descrizioni dei comandi
informazioni 506
Device Central 502
differenza, fotogrammi 120

digitalizzare
audio 231, 233
con schede di acquisizione video 73
video 61, 62, 73
Dilata frequenza, strumento 311
dilata frequenza, strumento 13, 14
Dilatazione tempo, proprietà, conversione in Adobe Premiere Pro 36
dimensione fotogramma 16
dimensioni fotogramma 59, 150
Vedere anche proporzioni del fotogramma
Dinamica, effetto 358
direzione inversa 311
dischi di memoria virtuale
informazioni 49
migliorare le prestazioni 50
specificare 49
disegnare
curve con lo strumento penna 271
segmenti retti con lo strumento penna 270
disegno
forme nei titoli 269
dispositivi mobili, testare contenuti per 502
dispositivi portatili 159
ottimizzazione del contenuto After Effects 503
ottimizzazione del contenuto Premiere Pro 503
dispositivi PSP (PlayStation Portable) 159
dispositivo, controllo
impostazioni del dispositivo 66
dissolvenza incrociata audio 240
dissolvenza, video 444
Distorsione lente, effetto 388
distorsioni nella definizione dei contorni. *Vedere* deinterlacciare
distribuire, oggetti 275
Disturbo e granulosità, effetti
effetto Disturbo 407
effetto Disturbo alfa 408
effetto Disturbo HLS 408
Mediano, effetto 407
dividere clip 198
DLX 91
dominanti di colore
correggere rapidamente 324
Dopo Scrivi passa a Ritocca, comando 247
download
aggiornamenti, plug-in e versioni di prova 3
downmix 255, 471
duplicare le clip 166
durata
informazioni 311
transizione 350
visualizzazione nei monitor Sorgente e Programma 130
DV
acquisizione 71
esportare 476
importare 91
DVCPRO 4
HD 462
proporzioni pixel 58
DVD
creare 27
creare riproduzione automatica 486
esportare 486
preparare il contenuto per 74
DVD a riproduzione automatica
creare 486
Dynamic Link 30
Dynamic Link. *Vedere* Adobe Dynamic Link

E

Eco, effetto 417
edit decision list (EDL) 488
EDL 476
importare 92
EDL (Editing Decision List, Lista decisionale di montaggio). *Vedere* liste decisionali di montaggio
effetti
Vedere anche i nomi dei singoli effetti
accelerare e rallentare 441
applicare 290
attivare 295
audio 252
basati sulle tracce o sulle clip 287
copiare e incollare 291
elencati nel Mixer audio 218
eliminare 292
plug-in 288
predefiniti 296
regolare e reimpostare 295
visualizzare in Controllo effetti 294
visualizzare nel pannello Timeline 428
effetti di disturbo e granulosità
effetto Disturbo HLS automatico 409
effetti di generazione
effetto Sfumatura 399
Effetti di luce, effetto
applicare le texture 341
informazioni 366
regolare posizione, scala e rotazione 301
effetti fissi 286
effetti standard 287
Effetti, pannello 289
Effetto Differenza RGB 406
Effetto Ken Burns 306
effetto Mascherino immagine 450
Effetto Mascherino traccia 452
Effetto Mixer canale 337
effetto Non rosso 405
Effetto Scacchiera 394
Effetto Volume 286
effetto volume 235
effetto, proprietà, conversione in Adobe Premiere Pro 35
elementi indesiderati, mascherini per 404, 453
elenchi batch
importare ed esportare 80
impostare 78
riacquisire tramite 83
Elimina file di render, comando 203
Elimina salti, comando 200
Elimina sfarfallio, opzione 310
eliminare le tracce 144
eliminare spazi vuoti 200
Ellisse, effetto 412
Encore 28
Invia a Encore 28
modelli 28
EQ, effetto 359
Equalizza, effetto 376
Equalizzatore parametrico, effetto 361
errori, correggere 206, 207
escludere le tracce 144
Esegui render anteprima, comando 201
espandere e ridurre tracce 144, 146
Esporta audio, comando 478, 479
Esporta filmato, comando 477
Esporta su cassetta 493, 494
Esporta su DVD, comando 460
Esportare 456, 463

esportare
audio 470
Clip Notes 483
edit decision list (EDL) 488
file di filmato 477
file filmato 477, 478
file OMF 479
file video 476
formato Video CD 487
fotogrammi chiave 458
GIF, formato file 482
immagini fisse 482, 483
in streaming video 496
metodi 476
MXF 477
per dispositivi mobili 501
per il Web 496
su CD-ROM 487
su pellicola 496
su videocassetta 493
su videocassetta con l'opzione Controllo dispositivi 494
su videocassetta senza controllo del dispositivo 495
tipi di oggetto multimediale 456
esportazione
informazioni 461
Estrai, effetto 365
estrarre audio 224
estrarre montaggio 199
etichette, usare 116
Exchange 3
Extensible Metadata Platform (XMP) 121
Extra 4

F

Fantasma, effetto 369
FAT32, formato
esportare in 65
FCP. *Vedere* Final Cut Pro
fermo fotogramma 320
Fermo fotogramma, comando 320
Fermo fotogramma, conversione in After Effects 37
Fermo orizzontale, effetto 421
Fermo verticale, effetto 421
file
ignorare 54
importare 90
individuare 52
mancanti 52, 81
rinominare 52
file collaterali 121
file di anteprima 203
file di render. *Vedere* file di anteprima
file temporanei 49
file video
esportare 476
per dispositivi portatili 503
file, sistema basato su 46
Filmato, comando 483
Filtro passa-alto, effetto 360
Filtro passa-banda, effetto 355
Filtro passa-basso, effetto 360
Final Cut Pro 506
dati di clip 106
effetti e transizioni 107
importare progetti da 106
modalità composite 109
multiclip 110
finestre
aprire e chiudere 11
mobili 8
finestre mobili 8
Fissa angoli, effetto 387
Fissa, opzione di automazione 247
Flanger, effetto 360
Flash. *Vedere* Adobe Flash
flusso di lavoro 21
basato su file 4, 27
base 21
multipiattaforma 29
panoramica 21
per applicazioni diverse 30
per piattaforme diverse 29
senza nastro 4, 27
flusso di lavoro tra applicazioni diverse 30
FLV
esportare 497
importare 91
font
installazione 2
modificare nei titoli 266, 267, 276
sottolineare 267
specificare nel pannello Proprietà titolo 267
usare il maiuscoletto 267
forma d'onda
ingrandire l'audio 184
formati di file supportati
informazioni 90
per esportazione, OMF 479
per importazione 90
per importazione video 90
per l'importazione audio 92
per l'importazione di immagini fisse 92
formati file
esportati da Adobe Premiere Pro 476
opzioni in Adobe Media Encoder 467
formati MPEG
impostazioni predefinite 460
opzioni predefinite per il multiplexing 475
formato CMX3600
esportazione 488
formato GIF con animazione
esportare 482
formato QuickTime (MOV)
esportare 497
formato TIFF
importare come immagine fissa 99
importare come sequenza 100
forme d'onda
audio 220
foto 31
fotogramma
numero iniziale 151
Fotogramma, comando 482
fotogrammi
corrispondenza 164
fermare 320
fondere 313
in video interlacciato 308
ottenere la corrispondenza 134
saltati, identificare clip con 119
spostarsi tra 134
fotogrammi chiave
Vedere anche fotogrammi chiave di Bezier, fotogrammi chiave di compressione
aggiungere 431
audio 427
copiare e incollare nel pannello Controllo effetti 437
copiare e incollare nel pannello Timeline 437
eliminare 433
modificare i metodi di interpolazione 439
navigare tra 432
regolare 427
ridurre durante l'automazione 435

selezionare 432
specificare valori per 435
valutare la velocità dati per la compressione 120
visualizzare nel pannello Controllo effetti 428
visualizzare nel pannello Timeline 428
visualizzare proprietà di 429
fotogrammi chiave di compressione 119, 458, 474
fotogrammi chiave, informazioni 426
fotogrammi con campi separati 157
fotogrammi copertina 114, 168
fotogrammi corrispondenti
da sequenze nidificate 164
fotogrammi saltati 62, 119, 495
frequenza di campionamento
audio 231, 470
frequenza fotogrammi
per l'esportazione 473
Frequenza, impostazione 151
fuori campo 231, 232
Fusione, effetto 370

G

gamma tonale, regolare 353, 373
gestione della memoria 51
GIF 91
GIF, formato
Vedere anche GIF, formato con animazione
importare 99
giradischi 233
Google Video 497
GPU, effetti 288
grafici
regolare nel pannello Controllo effetti 434
regolare nel pannello Timeline 434
visualizzare nel pannello Controllo effetti 428
grafici di valore e velocità,regolare 434
granuloso, video 71
Griglia, effetto 396
Guadagno costante, transizione audio 363

H

H.264 462, 468
HD
acquisizione 72
esportare 476
progetti 154
proporzioni pixel 58
HDV 462
acquisizione 71
esportare 476
progetti 154
proporzioni pixel 58

I

IEEE 1394 61
Ignora e Ignora tutto, opzioni 54
Ignora, opzione per effetti audio 354
Illustrator. *Vedere* Adobe Illustrator
immagine nell'immagine, effetto 299
immagini fisse
Adobe Illustrator 100
durata predefinita 16
esportare 482, 483
importare 99
ottimizzare per l'esportazione 474
pixel, proporzioni 482
sequenza numerata 102
zoom e panning 299
Immagini fisse numerate, opzione 102
immagini fisse numerate. *Vedere* immagini fisse
importare
audio da CD 103
AVCHD 98
composizioni After Effects 106
file audio 102
immagini fisse 99
MXF 97
nel pannello Timeline 485
P2 DVCPRO 98
sequenze 105, 106
XDCAM EX 98
XDCAM HD 98
Imposta attacco, pulsante 181, 183
Imposta marcatore, pulsante, pannello Timeline 208
Imposta mascherino, effetto 372
Imposta stacco, pulsante 181, 183
impostazione del sistema
video analogico 47
Impostazione di Modalità di montaggio 149
Impostazione Formato visualizzazione 151
Impostazione Riproduci audio durante il trascinamento 235
impostazioni di compilazione
per esportazione GIF 482
impostazioni di esportazione
Vedere anche Adobe Media Encoder
opzioni formato 467
impostazioni di esportazione audio 471
impostazioni di ingrandimento, monitor Sorgente e Programma 127
Impostazioni di rendering video 149
Impostazioni predefinite disponibili 149
impostazioni predefinite, transizioni 346
impostazioni progetto
informazioni 150
in linea, montaggio 83
inclinare immagini 387
inclinazione 267
Incolla con inserimento, comando 200
Incolla, comando 200
e fotogrammi chiave 437
e indicatore del tempo corrente 200
Increspatura (circolare), effetto 392
indicatore del tempo corrente
spostare nel pannello Timeline 142
spostarsi ai fotogrammi chiave 432
indicatore tempo corrente
informazioni 130
indicizzazione dei file 90
Info, pannello 15
dati selezione corrente 15
Ingrandisci riquadro, comando 12
Ingrandisci, effetto 388
Inquadratura, effetto 420
interfaccia utente
luminosità 13, 17
spazi di lavoro 21
interlacciatura audio 471
interlinea 267
Internet. *Vedere* Web
interpiattaforma, flusso di lavoro 29
interpolazione 438
Interpreta metraggio, comando 60, 120, 444
modificare 60
Inverti, effetto 360, 372
Invia a Encore 28
iPod, video 159, 468
istanze, clip 166

J

jog 188
JPG
importare 92

L
lametta, strumento 13, 14, 198
L-cut o J-cut 186, 230
Leggimi, file 2
letterboxing 56
Limitatore video, effetto 386
linee di direzione 271
linee di scansione 308
livelli
  creare da Adobe Premiere Pro 35
Livelli automatici, effetto 353, 364
livelli di rilievo 341
livelli di sicurezza colori. *Vedere* vettorscopio
livelli video, misurare 135
Livelli, effetto 365
Livello di bianco automatico 325
Livello di nero automatico 325
loghi 274
  aggiungere ai titoli 274
Luce stroboscopio, effetto 416
Luma, effetto 405
luminanza
  correzioni rapide 324
  misurare 135
  regolare mediante i livelli 329
  regolare mediante le curve 328
luminosità
  modificare nell'interfaccia utente 13
  regolare 353, 373
  regolare con l'effetto Convoluzione 338
Luminosità e contrasto, effetto 353, 373

M
M1V 91
M2T
  importare 91
M2TS 91
M4V 91
maiuscoletto 267
mandate
  elenchi di mandate 218, 253
  informazioni 253
maniglie, per clip 343
mano, strumento 13, 15
marcatori
  Vedere anche Marcatori capitoli Encore
  aggiungere 208
  durata 211
  informazioni 208
  inserire commenti in 211
  nel pannello Controllo effetti 296
  numerati 208
  trovare, spostare, eliminare 210
marcatori capitolo di Encore
  aggiungere manualmente 212
  spaziatura 211
marcatori clip, conversione in After Effects 37
marcatori sequenza, conversione in After Effects 37
marcatori tempo per livelli, conversione in Adobe Premiere Pro 35
margini di sicurezza
  informazioni 261
  titoli 261
Margini di sicurezza, pulsante 131
Maschera di contrasto, effetto 369
maschere 446
maschere, conversione in Adobe Premiere Pro 35
mascherini
  informazioni 447, 450
  mobili 452
  per elementi indesiderati 453
  rimuovere 455
  spostare 452
  tinta unita 454
  traccia 452
mascherini, conversione in Adobe Premiere Pro 35
Mascherino a 16 punti per elementi indesiderati, effetto 404
Mascherino a 4 punti per elementi indesiderati, effetto 404
Mascherino a 8 punti per elementi indesiderati, effetto 404
Mascherino differenza, effetto 404
Mascherino immagine, effetto 404
mascherino mobile 452
Mascherino per differenza effetto 451
Mascherino traccia, effetto 406
mastering, audio 218
Media Encoder. *Consultate* Adobe Media Encoder
Mediano, effetto 407
memoria virtuale, dischi 49
  audio 50
  file di anteprima 50
  preferenze 231
  video 49
menu
  contesto 16
  dei pannelli 16
  menu dei pannelli 16
  visualizzare 16
menu dei pannelli 16
menu di scelta rapida 16
metadati 122, 125
  cercare 124
  creare 125
  di file, clip e progetto 122
  discorso in testo 192
  informazioni 121
  modifica 123
  mostrare e nascondere 124
  nei file MPEG-2 460
metadati, flusso di lavoro 43
Metadati, pannello 122, 125
metodi di fusione
  Cerchio, effetto e 395
  effetto Fulmine 398
  effetto Scacchiera 395, 396
  Secchiello, effetto e 399
metodo di fusione
  Ingradisci, effetto e 389
metraggio
  sostituire 180
Metraggio 24p
  progetti 156
mixaggio audio 216, 239
Mixer audio 239
  applicare il muto alle tracce nel 239
  automatizzare le modifiche con 245
  elenco degli effetti 218
  impostare unità audio nel 219
  panning e bilanciamento nel 249
Mixer canale, effetto 353
Mixer canali, effetto 375
Mixer stereo, effetto, conversione in Adobe Premiere Pro 36
modalità di trasferimento, conversione in Adobe Premiere Pro 35
modelli di titoli 262
modifica del tempo
  effetto fisso 286
  informazioni su 313
Modifica in Audition 30
Modifica in colore, effetto 374
Modifica originale, comando 30, 31
Modificare in Adobe Soundbooth 30

monitor di riferimento
informazioni 139
Monitor multicamera 19
monitor oscilloscopio o vettorscopio, visualizzare 135
Monitor programma 19
monitor Programma
animare il movimento 303
Monitor ritaglio 19
anteprima di montaggio 191
montaggio con ciclo continuo 191
Monitor sorgente 19
mono, tracce audio 214
montaggio
clip collegate 229
clip in applicazione originale 31
con scarto 186, 187, 189
con scivolamento 190
dividere una clip 198
eliminare spazio tra clip 200
in linea 83
L-cut o J-cut 230
montaggio con scivolamento 189, 190
montaggio con slittamento 190
montaggio per sovrapposizione 171
non in linea 83
per sovrapposizione 171
ridisposizione 196
senza scarto 186, 187, 188
taglio a L 186
usare il comando Aggiunta automatica alla sequenza 178
montaggio a quattro punti
informazioni 177
montaggio a tre punti 177
montaggio con scarto, strumento 13, 14
montaggio con scivolamento 189, 190
montaggio con scivolamento, strumento 13, 14, 190
montaggio con slittamento 190
montaggio esteso 185
montaggio multicamera
assemblare clip 161
informazioni 159
nel pannello Timeline 163
registrare 162
riprodurre clip 163
riregistrare 163
sincronizzare clip 161
montaggio non in linea 83
montaggio online 490
montaggio per inserimento 175, 178
montaggio per sovrapposizione 171, 175
montaggio senza scarto, strumento 13, 14
montare
annullare nel monitor Ritaglio 191
anteprima nel monitor Ritaglio 191
in monitor Ritaglio 185
montaggio con slittamento 189, 190
tagliare 185
Mosaico, effetto 414
Mostra/nascondi tracce, comando 218
Motore di ricerca della comunità 2
MOV
esportare 476
importare 91
Movimento, effetto 286, 300
Movimento, valori, conversione in After Effects 37
MP3
importare 92
MP3, formato
informazioni 103
MP4
importare 91
MPEG
importare 91
MPEG, formati
informazioni 460
MPEG1
formato layer 3 103
variante VCD 487
MPEG2-DVD 28
MPEG4
H.264 468
MTS
importare 91
multicamera, montaggio
inserire e sovrapporre le clip 163
multipiattaforma, flusso di lavoro 29
multiplexing 475
MXF
esportare 477
importare 90, 97
MXF, file, importazione 96
MySpace video 497
MySpace, video 497

N

nidificate, sequenze 164
non in linea, composizioni 42
non in linea, file 78, 81
non in linea, montaggio 83
normalizzare
clip 236
traccia master 237
NTFS, formato
esportare in 65
NTSC
base temporale 149
livelli video 135
numero di codice di tempo Spostamento stacco 189
nuove funzioni di Adobe Premiere Pro CS4 4
Nuove tracce audio timeline, opzione 16, 147
Nuove tracce video timeline, opzione 16, 147
Nuovo monitor di riferimento, comando 139
Nuovo progetto, comando 148

O

oggetti
allineare 275
cambiare il riempimento 278
cambiare opacità 276
creare ombre esterne per 281
distribuire 275
posizionare 276
proprietà 277
ridimensionare 276
ruotare 276
trasformare 276
oggetti titoli
allineare 275
distribuire 275
impostare il riempimento 278
informazioni sulle proprietà 277
modificare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti 274
trasformare 276
oggetto di testo, copiare in altre applicazioni 260
Ombra radiale, effetto 411
Ombra/Luce, effetto 366
ombre esterne 410
aggiungere agli oggetti 281
creare 281
nei titoli 281
ombre. *Vedere* ombre esterne

OMF 476
OMF, file
esportare 29
OMF, file, esportare 479
Onda, effetto 391
OnLocation 21
opacità
dei titoli 276
modificare nel pannello Timeline 435
regolare 444
Opacità, effetto 286
Opacità, valori, conversione in After Effects 37
Opzione Adatta allo spazio. *Vedere* Montaggio a quattro punti 178
Opzione Non in linea per i file 54
Opzioni di campo, comando 310
orizzontali, linee di scansione 308
Oscilloscopio 135, 136
oscilloscopio
Allineamento RGB 131
Allineamento YCbCr 131
informazioni 135
nel monitor di riferimento 139
visualizzare 135
visualizzare nei monitor Sorgente e Programma 131
oscilloscopio YC 136
Ottimizza fermi immagine, impostazione 474
overscan 261

P

P2 4
audio 223
oggetti multimediali, esportare 477
oggetti multimediali, importare 97
predefiniti di progetto 154
tagliare 492
videocamere, acquisizione DV o HDV 71
PAL base temporale 149
Panasonic P2
importare 90
pannelli
ancorare e raggruppare 8
aprire e chiudere 11
attivare 11
menu 16
ridimensionare 10
Vedere i nomi dei singoli pannelli 16
Pannello Cronologia 207
Pannello Effetti 24
Pannello Progetto 23
pannello Timeline
scorrimento 201
panning, audio 248
paragrafo, testo
informazioni 264
partizioni 51
Passata colore, effetto 338, 401
Pattern celle, effetto 393
PDF, file
esportare i commenti Clip Notes 483
PEK, file 104
pellicola cinematografica 496
penna, strumento in pannello Strumenti 13, 14
selezionare fotogrammi 433
penna, strumento in Titolazione 269
disegnare linee curve 271
disegnare linee rette 270
Phaser, effetto 362
Photoshop 31
predefiniti 60
Piega, effetto 387
PIP (picture-in-picture), effetto 299
più monitor 12
pixel quadrati 56, 57
*Vedere anche*proporzioni pixel
riprese con 58
pixel rettangolari 56
Vedere anche proporzioni pixel
pixel, proporzioni 57
informazioni su 56
pixel,tagliare con effetto Ritaglia 420
plug-in
effetti 288
in Adobe Store 3
Polvere e grana, effetto
informazioni 407
Portable Document Format. *Vedere* PDF, file.
Posizione, proprietà
regolare 300
usare per animare le clip 303
Posterizza, effetto 414
Postroll, preferenza 16
Potenza costante, transizione audio 364
PPJ
importare 92
predefiniti
creare e salvare 296
per effetti 296
per l'esportazione 465
raccoglitori per 298
Predefiniti disponibili 148
preferenze 16
Audio 17
Cache multimediale 19
codice di tempo 19
Colori etichette 19
Controllo dispositivo 18
Hardware audio 17, 48
Impostazioni lettore 19
Impostazioni predefinite etichette 19
modificare 16
Oggetto multimediale 19
Salvataggio automatico 18
Taglio 20
Titolazione 20
Premiere Elements, importare progetti da 105
Premiere Pro CS4
guida introduttiva 1
Premiere Pro. *Vedere* Adobe Premiere Pro
Premiere Pro.*Vedere* Adobe Premiere Pro
Prendi audio/Prendi video, pulsante 176
preroll 495
impostazione tempo 67
preferenza 16
priorità dei campi 310
ProcAmp, effetto 366
profondità di bit
audio 231, 471
colori 461, 473
esportazione 473
Profondità di bit massima, impostazione 149
progetti
aprire 54
creare 148
importarne di precedenti 105
informazioni 52
passare a un altro computer 55
progetto tagliato,creare con Project Manager 490
progetto, file 52
progetto, impostazioni
personalizzare 149

Progetto, pannello
informazioni 23
modificare le celle 119
personalizzare 111
personalizzare le colonne 112
raccoglitori 114
Programma di miglioramento del prodotto Adobe 2
Programma, monitor
agganciare con il monitor di riferimento 139
campioni audio 227
controlli temporali 129
impostare unità audio nel 219
informazioni 127
riprodurre 132
visualizzare le modalità del 131
Project Manager
informazioni 490
montaggio online con 490
usare 490
proporzioni 55
fotogramma 55
pixel 56, 57, 150
proporzioni fotogramma 55, 59
*Vedere anche*proporzioni pixel, dimensioni fotogramma
proporzioni pixel
*Vedere anche*proporzioni fotogramma
impostazione 150
Impostazioni generali 150
modificare 59
per immagini fisse esportate 482
proporzioni pixel, regole 60
proporzioni, informazioni su 55
proprietà delle clip 120
visualizzare nel pannello Timeline 308
Protetto in modalità Scrivi, comando 246
PRPROJ
importare 93
PSP (PlayStation Portable), dispositivi 468
Pubblico, impostazioni di codifica 469
pulldown 156
rimozione 156
pulldown 3:2 156
Punta arricciata, effetto 391
punti angolo
convertire in punti curva 272
punti curva
convertire in punti angolo 272
punti di attacco e stacco 185
modificare 185
punti di attacco e stacco della sequenza
impostare 181
rimuovere 181
punti di controllo 271
Punti di stacco
Vedere Punti di attacco e stacco
Punto zero della sequenza, comando 181

Q

quattro punti, montaggio
opzioni per adattare la clip 178
QuickTime 90
predefiniti di codifica 469

R

raccoglitori
aggiungere ed eliminare 115
creare 298
effetti 289
Preferiti 289
visualizzare il contenuto 115
raccoglitori personalizzati
personalizzare 298
Raggruppa, comando 195
rasterizzare
file Adobe Illustrator 100
oggetti logo nei titoli 274
RealMedia, file
esportare 497
RED, videocamera
modalità di visualizzazione 128
registrare l'audio
disattivare 235
preparare il canale di input 234
registrare sequenze multicamera 162
registrazione del software 1
Regolazione alfa, effetto 401
render
informazioni 201
rendere conforme l'audio 204
rendering 38
*Vedere anche*anteprima
audio 49
ordine di applicazione degli effetti 286
ordine di elaborazione 444
Rendering anteprime 16
rendering, ottimizzazione 51
Replica, effetto 414
Ricerca scena 70
ricollegare le clip 229
Ridimensiona a dimensione fotogramma 16
Predefinito 203
Ridimensiona, icona 146
Ridimensionamento predefinito a dimensioni fotogramma 16, 203
ridimensionare
file EPS 90
titoli 276
ridimensionare tracce 146
ridisposizione 196
ridurre le tracce 146
Riduzione disturbo, effetto 357
Riduzione ronzii, effetto 357
Riduzione sibilanti, effetto 357
Riempi a sinistra e Riempi a destra, effetti 359
Riempimento contagocce, effetto 395
riempimento, degli oggetti nei titoli 278
riepilogo, fotogrammi chiave 427
riferimento, monitor
agganciare con il monitor Programma 139
riflessi 389
Riflessione, transizione 352
Riflesso lente, effetto 397
Rifletti in orizzontale, effetto 421
Rifletti in verticale, effetto 421
Rifrazione, effetto 392
rifrazione, simulare 397
righello temporale
monitor Sorgente e Programma 130
spostare in modo sequenziale 134
usare in monitor di riferimento 139
Rileva proprietà, comando 461
rilevazione di scena automatica 70
Rilievo colore, effetto 413
Rilievo, effetto 413
Rimuovi mascherino, effetto 406
rinominare
tracce 144
Ripristina riquadro, comando 12
Riproduci area di lavoro 16
riproduzione
anteprima di sequenze 201
controlli del monitor 133
controlli per monitor di riferimento 139
pannello Timeline 142
spostarsi tra i fotogrammi 133
riproduzione video non compresso 155

Risorse della comunità 2
risorse online 4
Ritaglia, effetto 420
  conversione in After Effects 37
ritagliare video prima dell'esportazione 468
Ritaglio, monitor
  impostare il numero di fotogrammi da tagliare 191
  impostare preferenze 191
  montaggio con scarto 189
  montaggio senza scarto 188
  usare 191
Ritardo multitap, effetto 361
Ritardo, effetto 357
Rivela nel progetto, comando 192
Riverbero, effetto 362
rotazione 276, 300
  regolare nel pannello Controllo effetti 300
  regolare nel pannello Timeline 435
RS-232 e RS-422, calibrazione e controllo 65
Rullino, effetto 421

S

salti, eliminare 199
Salvataggio automatico dei file di progetto 54
scala di grigio 353
  creare da clip a colori 365, 376, 400, 401
Scala e adatta, opzione 468
Scala, proprietà 300
Scambia canali, effetto 363
scansione progressiva 308
scelte rapide da tastiera
  eliminare 507
  impostazioni predefinite 506
  informazioni 506
  navigazione nei pannelli 11
  personalizzare 506
  predefinite 508
  scambiare set 508
  stampare 508
  trovare 506
  visualizzare pannelli a schermo intero 12
schede con estensione 98
schede di acquisizione 73, 148
schede di acquisizione video 73
Schermo blu 402
schermo blu. *Vedere* trasparenze
  informazioni
schermo suddiviso, effetto 299
schermo verde, effetto 405
scivolamento, montaggio 189, 190
scollegare, audio e video 229
Scomponi in clip mono, comando 225
scorrere
  pannello Timeline 201
Scorrimento automatico
  Timeline 16
scorrimento della linea di base 267
scorrimento orizzontale dei titoli 284
scorrimento orizzontale. *Vedere* scorrimento orizzontale dei titoli
scorrimento verticale dei titoli 284
scorrimento verticale. *Vedere* scorrimento verticale dei titoli
Scostamento, effetto 389
Scrivi sopra, effetto 399
SECAM standard
  base temporale 149
Secchiello, effetto 398
Selettore colore 331
Selettore colore di Adobe 331
selettori colori, per la correzione colore 325
selezionare
  clip 194
selezione traccia, strumento 13, 14, 195, 200
selezione, strumento 13, 14
senza scarto, montaggio 186, 187, 188, 230
Separa, comando 195
sequenza di destinazione nel montaggio multicamera 162
sequenza di immagini fisse
  importazione 94
sequenze
  aggiungere clip a 171
  anteprima 201
  impostare il tempo iniziale 181
  impostare punti di attacco e stacco 181
  impostazioni predefinite 164
  multiple 164
  nidificare 164
  registrare su videocassetta 494
  scambiare 164
  visualizzare con maggiore dettaglio 142
  visualizzare in un pannello Timeline parte 164
  visualizzarne di più 182
Sfera, effetto 389
Sfocatura canale, effetto 367
Sfocatura composta, effetto 368
Sfocatura direzione, effetto 368
Sfocatura e nitidezza, effetti
  effetto Sfocatura composta 368
Sfocatura fotocamera, effetto 367
Sfocatura veloce, effetto 369
Sfumatura a 4 colori, effetto 393
Sfumatura a quattro colori, effetto 393
Sfumatura, effetto 399
sfumature
  creare con l'effetto Sfumatura 399
sincronizzare
  audio e video 229
  monitor Sorgente e pannello Timeline 134
sincronizzazione 71
sintetico
  barre colore 170
  tono 170
  video nero 170
slittamento, montaggio 189, 190
Slittamento, strumento 190
slittamento, strumento 13, 14
software
  attivazione 1
  download 3
  registrazione 1
Soglia, effetto 416
Solarizza 416
Solarizza, effetto 416
Solo controllo in ingresso, comando 218
sorgente, clip 166
Sorgente, monitor
  aprire le clip 128
  aprire una clip 182
  campioni audio 227
  cancellare le clip 129
  controlli temporali 129
  impostare attacco e stacco 183
  informazioni 23, 127
  modalità di visualizzazione 131
  passare a un punto di attacco o stacco 184
  punti di attacco e stacco 182
  rimuovere un punto di attacco o stacco 184
  riprodurre 132
  selezionare una clip 182
  sincronizzare con il pannello Timeline 134
  spostare insieme attacco e stacco 183
  visualizzare i fotogrammi di attacco e stacco 183
sospensione, modalità 71

sostituire le clip 180
Sostituisci colore, effetto 336, 401
Sostituisci con clip 180
Sostituisci con composizione After Effects, comando 42
Soundbooth 30
Soundbooth. *Vedere* Adobe Soundbooth
Sovrapponi, pulsante 178
spazi di lavoro
  ancorare e raggruppare 8
  aprire con ultimo spazio di lavoro usato 13
  eliminare 12
  finestre mobili 8
  importare 13
  informazioni 7, 21
  più monitor 12
  ridimensionare i gruppi di pannelli 10
  ripristinare 12
  salvare layout personalizzati 12
  scelta 8
  zone di rilascio 8
spaziatura, testo 267
spazio di manovra 231
Specularità, effetto 389
Spirale, effetto 391
Spostamento attacco, numero di codice di tempo 189
Spostamento turbolenza, effetto 390
stampare su nastro 493
stampare su videocassetta 493
Steinberg VST, plug-in. *Vedere* VST, plug-in
stereo, audio
  informazioni 214
  panning e bilanciamento 250
  scomporre in clip mono 225
stili
  applicare a titoli 283
  creare per i titoli 277, 282
  eliminare 283
  impostare predefiniti 283
  informazioni 282
  librerie 283
  modificare i campioni di stile 282
  rinominare 283
  usare 277
streaming video
  esportare in 496
striping dei nastri 86
Strumenti
  pannello 13
  scelte rapide da tastiera 14
Strumento testo su tracciato 264
submix (audio), tracce
  informazioni 214, 252
  output 255
subwoofer 249
suoni sibilanti, rimozione 357
super rallentatore 418
SWF
  importare 91
SWF, file
  esportare 29

T

tabulazioni
  arresti di tabulazione 268
  informazioni 268
Tagged Image Format File (TIF, TIFF). *Vedere* formato TIFF
tagliare
  informazioni 182
  nel monitor Sorgente 182
  nel pannello Timeline 185
taglio a J, montaggio 186, 230
taglio a L, montaggio 186, 230
Taglio dell'attacco, icona 185
taglio dell'attacco, icona 189
Taglio dello stacco, icona 185
taglio dello stacco, icona 189
Targa, formato
  esportare 483
tasti JKL 134
televisione, creare e vedere in anteprima titoli per 261
Tempo automatico preferenza 247
Tempo di posterizzazione, effetto 418
testo
  aggiungere ai titoli 264
  crenatura 267
  formattare 266
  inclinazione 267
  interlinea 267
  orientamento 266
  scorrimento linea di base 267
  sottolineare 267
  spaziatura 267
  strumenti 264
testo indipendente
  confronto con il testo paragrafo 264
  ridimensionare 276
  nei titoli 264
testo orizzontale 264
testo paragrafo
  confronto con il testo indipendente 264
  ridisporre 267
testo parlato, ricerca 43
testo su tracciato
  creazione nei titoli 264
testo titolo
  aggiungere 264
  cambiare font in 266
  cambiare orientamento 266
  creare percorsi in 264
  orizzontale 264
  paragrafo 264
  selezionare 264
  verticale 264
testo tracciato
  informazioni 264
testo verticale
  nei titoli 264
texture
  aggiungere agli oggetti nei titoli 279
  aggiungere ai titoli 279
  opzioni 279
  simulare in clip 416
Texture, effetto 416
TGA. *Vedere* formato Targa
TIFF
  importare 92
TIFF, formato
  esportare 483
tilde, tasto 12
Time Warp, effetto 418
Timeline, pannello
  barre diagonali di avvertenza 343
  fotogrammi chiave 431
  impostare unità audio 219
  informazioni 24, 141
  livelli audio 237
  modificare fotogrammi chiave 426
  modificare grafici dei fotogrammi chiave 434
  scorrere di schermata in schermata 142
  scorrere durante l'anteprima 205
  Scorrimento automatico 16
  sincronizzare con il monitor Sorgente 134

specificare valori dei fotogrammi chiave 435
spostare le clip 196
Tinta, effetto 386
Titolazione
informazioni 24
titolazione
azioni titolazione 258, 275
pannello principale titolazione 258
proprietà titolazione 258
stili titolazione 258, 277, 282
strumenti di titolazione 258, 269
titoli
Vedere anche scorrimento orizzontale titoli, scorrimento verticale titoli, oggetti titoli, modelli titoli, testo titoli
aggiungere immagini a 274
aggiungere loghi 274
applicare stili a 283
aprire 258, 260
basati su modelli 262
convertire 285
creare forme 269
creati in versioni precedenti 261
importare 261
modificare gli stili 282
modificare loghi 270
mostrare video dietro a 260
ridimensionare la casella di testo 264
salvare 282
usare tabulazioni in 268
visualizzare 258
titolo, area di sicurezza 130
tono audio
mantenere durante modifica di velocità 311
tono, 1 kHz 170
tracce
bloccare e sbloccare 146
indirizzare l'output 255
montaggio audio 216
mostrare e nascondere audio 218
rimuovere le clip 200
specificare come destinazione 173
spostare le clip 196
utilizzo 144
volume audio 429
tracce audio
conversione in After Effects 36
nel Mixer audio 217
tracce di destinazione, specificare 173
tracce sorgente 176
Traccia in assolo, pulsante 218
tracciati animati
modificare 303
transizioni
aggiungere tra clip 345
allineare 346, 349
ammorbidire i bordi 352
anteprima 345, 346, 348
audio 240
bordo 352
centrare 351
Comparsa graduale 352
durata 350
flusso di lavoro 342
fotogrammi di inizio e fine 352
fotogrammi ripetuti 344
impostazioni 351
informazioni 342
orientamento 351
predefinite 346
riprodurre in avanti o indietro 352
sostituire 347
spostare 350
transizioni tra due clip e in una singola clip 344
transizioni audio
conversione in After Effects 37
transizioni video, conversione in After Effects 37
trascinare, per selezionare clip 194
trascodifica file 90
trascrizione 192
trascrizione discorso 192
trascrizione testo parlato 43
trasferire file 88, 93
Trasformazione, effetto 389
Trasformazione, proprietà, conversione in Adobe Premiere Pro 36
trasparenza
Vedere anche opacità
aggiungere aree 444
applicare 446
canali alfa 446
Colore 449
Trasparenza colore, effetto 403, 449
trasparenza, tipi di
Differenza RGB 406
Mascherino immagine 450
Mascherino per differenza 451
Mascherino traccia 452
Non rosso 405
Schermo blu 402
trasparenze
informazioni 447
tratti
aggiungere ai titoli 280
eliminare 281
informazioni 280
modificare l'ordine 281
Tratti pennello, effetto 413
Trova bordi, effetto 414
trovare
risorsa corrispondente a criteri 118
risorsa mediante passaggio 117
risorsa mediante ricerca 117
Tutto non in linea, opzione per i file 54
tweening. *Vedere* fotogrammi chiave

U

unità audio 218, 219
nei pannelli Monitor e Timeline 227
Usa lametta a indicatore tempo corrente, comando 198

V

Vai a marcatore precedente, comando 210
Vai a marcatore successivo, comando 210
Vai a punto di montaggio precedente, pulsante 191
Vai ad attacco, pulsante 184
Valore, grafici 434
Variazione tonalità, effetto 362
VCD, formato
esportare 487
informazioni 487
velocità
modifica del tempo 313
velocità dati 460
velocità di trasferimento 460, 473
velocità, clip 311
Velocità, grafici 434
Velocità, proprietà, conversione in After Effects 37
Veneziane, effetto 423
Version Cue 31
Versione precedente, comando 206
versioni di prova 3
Vettorscopio 135
vettorscopio
informazioni 135, 136
nel monitor di riferimento 139

visualizzare 135
visualizzare i monitor Sorgente e Programma 131
video
alta definizione 462
campi e fotogrammi 308
deinterlacciare 309
dissolvenza 444
eliminazione di sfarfallio 310
importare da Premiere Pro 35
interlacciare 308, 309
interlacciato 308
non interlacciato 308
priorità campo 310
rimozione pulldown 156
scansione progressiva 308
suggerimenti sulla creazione 498
video ad alta definizione 462
H.264 468
video ad alta definizione non compresso 462
Video CD. *Vedere* VCD, formato
video interlacciato 320
video nero 170
video trasparente 171
Video, proprietà dei filtri, conversione in After Effects 37
videocassetta
controllo dispositivo 494
registrare su 493, 494, 495
registrare su, senza controllo dispositivo 495
videoregistratori 233
virgoletta, tasto 12
Virtual Studio Technology. *Vedere* VST, plug-in
visualizzazione, modalità 131
visualizzazione nel monitor di riferimento 139
VOB
importare 91
volume audio
conversione in Adobe Premiere Pro 35
Volume canale, effetto 355
conversione in After Effects 37
Volume, effetto 363
volume, effetto 429
Volume, filtro audio, conversione in After Effects 37
VST, plug-in 242, 244

W

WAV
importare 92
Web
collegamenti 211
esportare file per 496
widescreen, progetti 153
Windows Media Audio (WMA), formato di
decomprimere 103
Windows Media, formato
esportare 497
specificare codec 469
WM9 HDTV 462
WMV 91

X

XDCAM
acquisizione HD da 72
videocamere, acquisizione DV o HDV 71
XDCAM EX 4
XML 476
importare 93
XMP (Extensible Metadata Platform)
informazioni 121
Kit di sviluppo software 121

Y

Yahoo! video 497
YouTube, video 497

Z

Zoom in, pulsante 144
zoom, forma d'onda 184
zoom, strumento 13, 15, 144